平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 10月号 OCTOBER

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビーブ! メガドライブ

540 YEN

1994年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻10号通巻118号

セガサターン&スーパー32X
総力特集号!

AM2研EXPRESS
セガサターン版
「バーチャファイター」
「デイトナUSA」
最新画面大速報!

綴じ込み付録SPECIAL
幽☆遊☆白書
—魔強統一戦—

セガメガロープレプロジェクト
特集第4弾!
ストーリー オブ トア
ドラゴンスレイヤー英雄伝説

特報!
大封神伝
スターブレード

MEGA-CD PRESS
LUNAR-ETERNAL BLUE-
ジュラシック・パーク
サムライスピリッツ
餓狼伝説SPECIAL

エイリアンソルジャー
魂斗羅 ザ・ハードコア
スパークスター
モータルコンバットII
サムライスピリッツ
豪血寺一族
ロックマン メガワールド

特集 セガ・ゲーム
NEXT GENERATION!!
セガサターン、スーパー32Xの最新情報を完全満載!
そしてアーケードゲームまでを含めたセガの最新ゲームトレンドを大特集!!

KNUCKLES

『目からウロコが落ちる』を体験できる。

メガワールド　アップグレード　キャンペーン

メガドライブ2または、メガ-CD2の商品に入っている、取扱い説明書のSEGAマーク1点か、7月1日から9月30日の期間中に発売される、キャンペーン対象ソフトの取扱い説明書にある三角応募券を二枚、官製ハガキまたは店頭の応募専用ハガキに貼って住所・氏名・年令を明記の上、下記住所に送ると抽選で1,000名様を、メガドライブのアップグレードブースター"スーパー32X"（今秋発売予定）のモニター会員に!!さらに抽選にもれた方の中から、2,000名様にメガラック（ゲーム機専用ラック）が当たります!!

応募先：〒103-91　東京都日本橋郵便局私書箱292号（SW）
メガワールド アップ グレード キャンペーン係

締　切：1994年9月30日（当日消印有効）

16BITから32BITに広がるメガワールド

メガドライブ用アップグレードブースター
スーパー32X

16-Bit高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

メガワールド アップグレード キャンペーン

MD

エコー・ザ・ドルフィンII

ECCO THE DOLPHIN™ II

メガドライブソフト
エコー・ザ・ドルフィンII
メガワールド アップグレード キャンペーン 対象ソフト
好評発売中 6,800円
アクションゲーム コンティニュー付

昨年話題を巻き起こしたイルカ達が新たな感動を携えて帰って来る!

惑星ボルテックスでの死闘の末、敵生命体の女王を倒したイルカのエコー。再び平和に暮らしていたある日、エコーの目の前に未来から来たトレリアと名乗る進化したイルカの子孫が現われる…。地球の未来に何が起きようとしているのか?今ブームのイルカを主人公にしたゲームだ。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

メガドライブ2または、メガ-CD2の商品が入っている。取扱い説明書のSEGAマーク1点か、7月11日から9月30日の期間中に発売される、キャンペーン対象ソフトの取扱い説明書にある三角応募券を二枚、官製ハガキまたは店頭の応募専用ハガキに貼って住所・氏名・年令を明記の上、下記住所に送ると抽選で1,000名様をメガドライブのアップ グレード ブースター"スーパー32X"(今秋発売予定)のモニター会員に／さらに抽選にもれた方の中から2,000名様にメガラック(ゲーム機専用ラック)が当たります〃

応募先:〒103-91 東京都日本橋郵便局私書箱292号(SW)メガワールド アップグレード キャンペーン係

締 切:1994年9月30日(当日消印有効)

キミのメガドライブが32BITマシンに変身する！

ジュラシックパークがバーチャルシネマになった！

Jurassic Park TM and © 1992 Universal City Studios inc., and Amblim Entertainment, inc Licensed by MCA/ Universal Merchandising, inc. © 1994 SEGA

MEGA CD

メガ-CDソフト
ジュラシックパーク
メガワールド アップグレード キャンペーン 対象ソフト
9月26日発売予定 7,800円
バーチャルシネマゲーム
バックアップ対応

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC

画面に登場する恐竜はすべてアニメーション、ビジターセンター内の様子はCGアニメ、移動時は実写フィルムを使用！

プレイヤーは、研究所の調査員として今や恐竜の天下となっているジュラシックパークに渡り、そこで7種類の恐竜の卵を回収しなければならないが卵を守る恐竜や道や施設が破壊されていたりと困難続出だ。さらに他に卵を狙う連中が…。

コンパクトになった16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
好評発売中

メガドライブのニューハイパーアタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
好評発売中 29,800円

6Bコードレス・パッド搭載一体型ゲームマシン
ビクター WONDERMEGA RG-M2
Victor JVC
日本ビクター株式会社
好評発売中 59,800円

KONAMI

魂斗羅®
ザ・ハードコア

闘争本能を挑発

四方八方から襲いかかる敵の群れ、
迎え撃つ銃弾無制限のマシンガン、
派手な演出とリアルなグラフィックが醸し出す
戦場の臨場感、その緊迫した銃撃バトルが
キミの本能に火を付ける。

迫力・興奮・陶酔のバトル
メガドラで新登場！

●画面は開発中のものです

メガドライブソフト
9月15日発売予定
価格9,000円（税別）

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

KONAMI

コナミ株式会社
本　　社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください

SFファンタジー映画の金字塔「スター・ウォーズ」の第1作・第2作を
ベースに、完全オリジナル・ストーリーを構築。
これがアルティメイト・スター・ウオーズ・シミュレーターだ!!

STAR WARS® REBEL ASSAULT™

スター・ウォーズ　レベル・アサルト

MEGA-CD
¥8,800（税別）
9月下旬
発売予定

映画のカットシーンを取り込んだ驚異の映像。
サウンドトラックそのままの、あの音楽。臨場感溢れる会話音声。

プレイヤーは反乱軍の新人兵士として、
地道なトレーニングから始まる全15ステージにトライ。
来たるべき帝国軍とのドッグファイトに備え、腕を磨け！
もちろん最終目標は"デス・スター"攻略。フォースとともにあらんことを・・・。

Victor

MEGA-CD
¥8,000(税別)
9月下旬
発売予定

大迫力!3Dロボットバトル

あの「サンダーホーク」を開発した(英)CORE DESIGN社による3Dアクション・シューティングの2大作がついに登場!!
メガCDの回転・拡大・縮小機能をフルに活かし、さらに進化した迫力の3Dバトルを見よ!!

360度3D高速シューティング

MEGA-CD
¥8,000(税別)
10月発売
予定

BATTLECORPS
3D Mechanical Battle Sumilator

バトルコープス

陸に、海に、空に展開するバトルフィールド。戦略を駆使して広大なマップを駆け抜け、巨大な敵に立ち向かえ!!

★2足歩行戦闘マシンのコックピットビューによる360°3Dバトル。
★壮大なマップ、様々なミッションでプレイヤーに要求される戦略性!
★フルモーションビデオアニメによる美しいビジュアル。
★ゲームミュージックの域を超えたブリティッシュ・ロックBGM。

SOUL STAR

ソウルスター

紅蓮の星海へ向けて、復讐の刃が飛び立つ!!

★宇宙空間23エリア、要塞内部17エリア、計40エリア。
★画期的な変形システムを取り入れ、様々なバリエーションを見せる地形。
★ポリゴンアニメーションによるスピード感溢れる迫力のビジュアル。
★操縦及び標準武器の操作、スペシャルウエポンの操作及びパワー/シールド転化を別々に担当し、より戦略性の高いプレイを楽しむことができる2人共同プレイモードを搭載。

ATLUS

MEGA DRIVE

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

豪血寺一族

ごうけつじいちぞく

弱きもの〝豪血寺〞の名を語るべからず。

世界三大財閥の一つ「豪血寺財閥」……

豪血寺は一族の頭主を五年ごとに行われる格闘技大会によって決めるという。

これには豪血寺の血統のものであれば誰でも参加できる。

あれからまた五年……

次期頭主の座をめぐり、豪血寺の血を引くものが

世界から集い合う……

★これが欲しかった！PRACTICE(トレーニング)モード＆カラオケモード
★コンシューマオリジナルのエンディングビジュアル！
★1ライフメーターで何人まで倒せるか！ライフアタックモード(スーパーファミコン・オリジナル)
★2チームに別れて団体戦のバトルロイヤルモード(メガドライブ・オリジナル)

スーパーファミコン版　10月14日発売予定

24メガ　価格￥10,500(税別)

(画面はメガドライブ版のものです)

メガドライブ専用カートリッジ

今秋発売予定

BEEP! メガドライブ
1994 10月号 OCTOBER

CONTENTS

綴じ込み付録SPECIAL
幽☆遊☆白書
—魔強統一戦—

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺縁

SHOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月も結構新作が発売されてはいるんだけど、売り上げの伸びは、それぞれ差がついた感じだね。今回はGG版の「Jリーグ」が、MD版に迫る勢いを見せてるのが印象的な他、"魔導"勢が定番的な強さをキープ。「シャイニングCD」も健闘したぞ。

1位 NEW SOFT シャイニング・フォースCD
セガ／'94年7月22日発売／7,800円／RPG／CD

3442 POINTS

メガロープレ第2弾は後半の追い上げでなかなかの売り上げを記録。リメイクだけど面白いぞ。

2位 NEW SOFT Jリーグプロストライカー2
セガ／'94年7月15日発売／7,800円／SPT／16M＋B・1

1423 POINTS

シリーズ3作目だけに、前作ほどの勢いはなかったかも？　最新データは、やっぱうれしいぞ。

3位 前回1位 スーパーストリートファイターⅡ
カプコン／'94年6月25日発売／10,900円／ACT／40M

1115 POINTS

なんだかんだいいつつ、やっぱり遊べる格闘大作。裏技が見つからないのは、ちょっと意外？

4位 NEW SOFT JリーグGGプロストライカー'94
セガ／'94年7月22日発売／4,800円／SPT／4M＋B・1

1109 POINTS

データの豊富さが◎。通信ケーブルつきにはビックリ？

5位 NEW SOFT 美少女戦士セーラームーン
マーバ／'94年7月8日発売／8,800円／ACT／16M

729 POINTS

やっぱり出た人気もの。でもRくらいがほしかった？

6位 前回6位 魔導物語Ⅱ〜アルル16歳〜
セガ／'94年5月20日発売／5,500円／RPG／4M＋B・4

650 POINTS

手軽で楽しいマジカルRPG。早くも3作目に期待集中？

7位 前回8位 ロードス島戦記〜英雄戦争〜
セガ／'94年5月20日発売／7,800円／RPG／CD

577 POINTS

なかなか根強い人気のRPG。ゲームとしてはもう一歩？

8位 前回― ぷよぷよ
セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)

524 POINTS

息の長い定番。続編の「ぷよぷよ通」も期待大だね。

9位 前回3位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
セガ／'94年5月27日発売／5,800円／ACT／16M

512 POINTS

「ソニック&ナックルズ」との関係は?　今からでも買え。

10位 NEW SOFT なぞぷよ〜アルルのルー〜
セガ／'94年7月24日発売／3,800円／PUZ／2M

417 POINTS

意外と伸びなかったのは難問ぞろいのせい?　ファン必携。

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回9位	ロードモナーク〜とことん戦闘伝説〜 セガ／'94年6月24日発売／8,800円／SLG／16M＋B・3	416 POINTS
12位	NEW SOFT	ハイブリッド・フロント セガ／'94年7月22日発売／8,800円／SLG／16M＋B・2	413 POINTS
13位	前回―	ぷよぷよ セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M	382 POINTS
14位	前回2位	新創世記ラグナセンティ セガ／'94年6月17日発売／8,000円／RPG／16M＋B・4	376 POINTS
15位	前回―	うる星やつら−ディア マイ フレンズ− ゲーム アーツ／'94年4月15日発売／7,800円／ADV／CD	262 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は7月1日〜7月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

新作のほうは、今月開催のAMショーを前に控え気味みたいだけど、今年のショーにはその分見逃せない超話題作が各社から出てくるみたいだぞ。中でもセガは、年末から来年春までAMチームをあげての話題作が目白押しだ。今から期待大だぞ／

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	バーチャファイター	セガ
2	−	ヴァンパイア	カプコン
3	5	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン
4	−	ウイングウォー	セガ
5	3	デイトナUSA	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

2　ヴァンパイア

ディズニーばりの動きを見せる格闘新作。キャラも個性的。

4　ウイングウォー

AM1研の話題作。R360を使った通信対戦台もあるぞ。

CHECK GAME!

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

最近移植希望の上位陣のポイントが少なくなりつつあるのは、だいたい移植の希望がかなって票が分散しているからみたい。あとは移植の決定が早いのも原因のひとつかな。というわけで、今月は「ぷよぷよ通」が早くも移植決定だ！ ぷよ旋風再び？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	62
2	6	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	31
3	2	バーチャファイター	セガ VG	27
4	5	スーパーストリートファイターIIX	カプコン VG	26
5	16	スナッチャー	コナミ パソコン他	25
6	8	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	24
7	3	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	23
8	17	ワールドヒーローズ2 JET	ADK NEO・GEO	20
9	7	龍虎の拳2	SNK NEO・GEO	19
10	15	極上パロディウス	コナミ VG	18
11	4	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	16
12	18	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	15
13	9	天地を喰らうII	カプコン VG	14
14	—	レイフォース	タイトー VG	13
15	20	キャプテンコマンドー	カプコン VG	12
16	14	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	11
17	—	イチダントア～ル	セガ VG	9
18	10	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	8
19	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	7
20	12	ウルフファング	データイースト VG	6

祝 ぷよぷよ通

今度もメガドラが一番乗り。ゲームギア版も当然出るよ。

祝 三國志IV

セガサターン同様、スーパー32Xでも登場。発売は先？

※画面はアーケードおよびパソコン版のものです。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

次世代機の登場を前にして、次々と話題作が出てくるメガドラ関係。今後はスーパー32Xという強力な周辺機器もあるから、さらにいろんな大作が遊べそうな予感がするぞ。セガサターン並みのパワーをもつソフトを低価格で堪能できる日も近い？

1位 前回1位 LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG／CD

308 POINTS

こだわりの設定にも注目!!

夏休み返上で作られていた「LUNAR II」は、そろそろ発売日のほうも見えてきそうかな。質量ともに存分に楽しめるぞ。

2位 前回— サムライスピリッツ

セガ／11月発売予定／価格未定／ACT／容量未定

249 POINTS

人気格闘がついに見参！

期待のチャンバラ格闘ゲームもいよいよ完成？メガドラ版はキャラが大きく、モードも多彩。天草だって対戦で使えるぞ。

3位 前回— 魔導物語 I

コンパイル／来春発売予定／価格未定／RPG／16M＋B・B

177 POINTS

マジカルRPGがメガドラにも！

ゲームギアでも人気のシリーズがメガドラになって超パワーアップ！発売は来年だけど、ぷよ通ともども待ってるべし。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	サージングオーラ	セガ／年内予定	124
5	—	ソニック＆ナックルズ	セガ／10月18日	121
6	3	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～	セガ／９月30日	96
7	8	魂斗羅 ザ ハードコア	コナミ／９月15日	79
8	—	キャプテン翼	テクモ／９月23日	70
9	9	豪血寺一族	アトラス／発売日未定	67
10	5	V.R.Deluxe	セガ／発売日未定	64
11	13	イース・マスクオブザサン(YsIV)	セガ／発売日未定	61
12	12	ストーリー オブ トア	セガ／12月予定	54
13	10	ロックマンメガワールド	カプコン／10月予定	48
14	11	After Burner Complete	セガ／発売日未定	40
15	—	メタルヘッド	セガ／発売日未定	39

CHECK!

5 ソニック＆ナックルズ

謎のプロジェクトの全貌は来月大公開／期待して損なしだ。

13 ロックマンメガワールド

1本で3本分楽しめるだけでなく、新ステージもあるぞ。

※上のデータのポイントは８月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

新作ソフトお買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

MEGA DRIVE　MEGA-CD　GAME GEAR ゲームギア

（9月8日～10月7日）

VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD GG SOFT

BE MEGA DOG RACE

長かったようで短かった(?)夏休みも終わってみたら、そろそろ次世代機が発売される年末のことが気になってきてるんじゃないかな。本誌アンケートでは、なんと読者の8割以上がセガサターンを購入予定なんて結果も出てるけど、まだまだメガドラだって頑張るぞ。

➡発売予定ソフト

1枠　9月9日発売　モータルコンバットII ～究極神拳～

DATA
- ●アクレイムジャパン●8,800円●ACT
- ●24M(MD)●無限コンティニュー制
- ●2人対戦プレイあり●6B対応

さらにリアル＆残酷に！

アメリカで超ヒットを記録したアーケード格闘ゲームの続編が早くも日本で初移植。12人の武道家が再び"殺戮の宴"に集う。

難易度：超　平均オッズ：7.0

2枠　9月23日発売　スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2

DATA
- ●コナミ●8,800円●ACT
- ●8M(MD)●パスワード制
- ●1人プレイのみ

ロケットアタック健在

コナミのオリジナルキャラ、スパークスターが再び大活躍。前作から5年、チェリー姫を魔導国家から救い出す。全6面。

難易度：普　平均オッズ：6.5

REVIEWERS

Game Beginner Girl　青山ようこ

バーチャファイター2のロケテを見に行った時、友達の女の子のプレイを初めて見たのですが、うまくてビックリ。その上1回のプレイで細かく解析までしてしまうからさらに驚き。ああ、修行しなきゃ。

モータルコンバットII：7
日本の格闘ゲームとはかなり毛色が違うので、好き嫌いが分かれそうだけど、前作が気に入った人はぜひ。妖しい雰囲気はそのままで、動きや操作性がかなりアップしてます。でも、あいかわらずボタン防御は個人的にツライなぁ……。新しい女性キャラはニセ東洋的で笑えます。

スパークスター：7
前作と比べると、ボタンを押さなくてもパワーが溜まるなど、いろんな改良がなされています。でも、それらを生かしたテクニックをあれこれ駆使しないと進めなくて、なんとなく難しくなったような……。スパークの顔に小憎らしさがなくなって、ヒネた感じになったのも残念。

Foreign Game User　OLI-X光治

ついにというか、やっとAMIGAユーザーになったっす。もちろん目的はゲーム、じゃなくて3Dソフト。とりあえずこれで、ヘンなビデオを作ろうかなと。macでビデオはキツイからねえ。

モータルコンバットII：6
前作のヘンな残忍さとかが好きだった人には、もうたまらないかもしれない。今回も縦輪切りあり、上半身吹っ飛びありと残忍さもさらにアップしてるしね。でもゲームとしては大味なのは前作と同じ。演出自体はスゴイけど、「ストII」好きの日本人ユーザーには不向きかも。

スパークスター：6
今回は自動溜めで手軽に飛べるようになったんだけど、それを生かした仕掛けがほとんどなく、爽快感がありない気がする。ステージ数やザコキャラの種類なども、前作より減ってて物足りないのも×。やっぱり今時8メガで派手なアクションを作ろうって姿勢はどうもね……。

Game Mania Group　ハイローラーズ

ゲーム博物館が広島の呉駅前にオープンした。オレのコレクションである懐かしいゲームが一堂に会したこれまでにない規模の博物館になったので、みな来るように。対戦「バーチャ」もあるぜ。（渋谷）

モータルコンバットII：8
すげーぜ。また血が飛び散るぜ。キャラの動きも相変わらずリアルだ。操作性も一般的な格闘モノに近くなったし、遊びやすくなっている。究極神拳はかなりムズくなったが、ベイバリティなど残忍な特殊勝ちが爽快で最高だ。これでCOMがもう少し弱かったら超最高だがな。（作）

スパークスター：7
前作よりも操作とロケットシステムが改良されて、まあまあ遊びやすくなってるし、展開も前作同様ハデめになっている。だが、どれも前作と似たりよったりで、新鮮味がほとんどないのも確かだ。ボスのアイデアはそれなりに工夫されてはいるが、絵柄が地味なのは難。（作）

General Game User　ジャムおじさん

ゲーム業界関係者の間では、セガかそれともソニーかなんて、次世代機論争があがってるけど、ソニーの前人気が高いのはブランドイメージも働いている気がするね。やっぱ松下電器じゃダメなのかなぁ？

モータルコンバットII：7
前作よりキャラが一気に増えて、しかもそれぞれのキャラに流れているバックストーリーが熱いのがいいね。特に話題の究極神拳は、各キャラ2つに増え、前作の骨髄抜きよりエグイのが目白押しときてる。でも1PだとあまりにCOMが強くて遊べないのは難。対戦は盛り上がるが…。

スパークスター：6
基本的に覚えゲーだから、パスワードが取れたり、システムが改良されてるのはいい感じだよね。でも容量のせいか、デモなどの説明がゲーム中にほとんどなく、展開がわかりにくいのはどうもなあ。アクセルギアを含め、キャラが立ってないのも×。8メガ8,800円も高い気が…。

このコーナーの見方

このコーナーでは、発売予定のソフトを10段階評価で評価しています。及第点は7点ぐらいを目安にしており、4人の審査員の平均オッズが高いほうが、総合評価は高いことになります。なお、テストプレイは、80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですが、P.21からの読者評価コーナー「BEメガ読者レース」を併用すれば、より効果的にソフト購入ができると思います。

- ACT…アクション
- SHT…シューティング
- RPG…ロールプレイング
- ADV…アドベンチャー
- SLG…シミュレーション
- SPT…スポーツ
- RAC…レース
- PUZ…パズル
- TAB…テーブル
- A・RPG…アクションロールプレイング
- VIC…バーチャルシネマ
- PIN…ピンボール
- QIZ…クイズ
- ETC…その他

3枠 9月15日発売 魂斗羅 ザ ハードコア

DATA
●コナミ●9,000円●ACT
●16M(MD)●制限コンティニュー制
●2人協力プレイあり

まさにハードアクション!

難易度 難 平均オッズ 7.75

ハードアクションの代名詞「魂斗羅」シリーズ最新作がついにMDに登場。忍び寄る魔手に4人の戦士が立ち向かう。全13面。

とにかく面白くて飽きないですね。派手なドンパチ、3Dの高速道路でロボットに追いかけられるステージ、とぼけたロボットの自キャラなど、どれもいい味が出ています。難易度がかなり高いので覚悟はいるけど、うまい人と組めば初心者でも十分OK。マニアは当然要チェック。 **8**

確かによくできてる。演出も効果的なものが多くて凝ってるし、笑えるものも多い。でも、この笑えるってのがクセモノで、シリアス路線だった過去の魂斗羅シリーズに比べると、なんか違和感があるんだよなあ。けど、ゲームはスッゴく楽しいんだよね。ま、面白いからいいか。 **7**

グラフィックがちと洗練されてないのを除けば、まんま魂斗羅を受け継いでいる。ハデな爆破や爽快感はちゃんとあるし、BGMもノリがいい。敵キャラも動きまくりだし、ストーリー性と分岐がついたので、今回はかなりの回数遊べるぜ。まさにファン満足の小気味いい快作だ。(作) **8**

今回はスライディングができるなど、前シリーズをうまく今風に仕上げてあって楽しいね。展開がスピーディーで、敵の動きも一見の価値があるものばかり。各キャラにそれぞれ味があってマルチエンドなのも◯。でも、初期クレジットが3つしかないのはキツすぎると思うぞ。 **8**

4枠 9月30日発売 幽☆遊☆白書 〜魔強統一戦〜

DATA
●セガ●8,800円●ACT
●24M(MD)●無限コンティニュー制
●4人同時プレイあり●6B対応●タップ対応

4人対戦で熱くなれ!

難易度 普 平均オッズ 7.75

トレジャーのメガドラ第4弾は、人気漫画「幽☆遊☆白書」の4人対戦格闘だ。仙水、樹など10人以上のキャラを操作可能。

とにかくいろんな格闘ゲームの特徴がバランス良く入ってる感じですね。4人同時対戦は、ドサクサに紛れ、普通の対戦じゃ勝てない人に大打撃を与えるのが快感(?)だし、コマンド操作がすごく簡単なのもうれしいな。これでキャラが人気の「幽遊」とくれば、女の子もやるしか! **8**

やり込むと、各キャラ間のバランスにややアラが目立たなくもないが、キャラクターが多くて飽きさせないのは、やっぱりいいよね。特に仙水など新しめのキャラがいるのは◎。ボタン防御やコンボ攻撃も慣れればいい感じだ。久々に格闘ゲームの新パターンが出たようでナイス。 **7**

本格的な多人数対戦が可能な意欲作。4人で遊べば、時間を忘れるほど熱くなれるし、狙い自体も成功していると言えるだろう。ただし、2P時になると、フィールドが広すぎて逃げ場が多く、ややダレた展開になりがちなのは難点。でも戸愚呂(兄)の狂いざまは必見でしょ。(ロ) **7**

キャラが小さめで、見映えはイマイチだが、キャラものののアクションとしては、マークIIIの名作「北斗の拳」に匹敵するね。特にクリアでソックリな音声と効果音のスゴさは圧倒されるものがあるぞ。でも、2P時のCOMがイマイチ強くないのは×。基本はやっぱり4人対戦だよ。 **9**

5枠 10月発売予定 ロックマン メガワールド

DATA
●カプコン●8,500円●ACT
●16M(MD)●バックアップ(3コ)
●1人プレイのみ

ロックマンもMD進出!

難易度 難 平均オッズ 5.75

'87年12月〜'90年9月までにファミコンで登場した「ロックマン」の1〜3をリメイク。新ステージワイリータワーが最後に待つ。

人気シリーズの移植とはいえ、1〜3を今やる気になるかっていうとちょっと……。ゲームそのもののデキは、けっして悪くないんだけど、昔ハマった人なら、懐かしさで楽しめる部分もあるかな。いちおうメガドラオリジナルの新ステージもあるから、やる価値はあるかも……。 **6**

シリーズ1作目から3作目まで入っててお得に見えるが、絵はファミコンっぽいし、音もそれほどカッコ良くない。全体的には一昔前の雰囲気がするね。良く言えば完全移植なんだろうけど、誰もこういう移植は望んでいないのでは?もっと今風の演出や仕掛けがほしかった。 **5**

今さらな気もするが、遊ぶとやっぱ面白いんだなこれが。だが、操作自体が違う3作をいっぺんに遊ぶっていうのは混乱するし、グラフィックもリニューアルしたとはいえヘボいぜ。覚えゲームでもガチガチじゃないのはいいが、新ステージは取ってつけた感じで、うぬぅだ。(作) **6**

要は「スーパーマリオコレクション」みたいなリメイクなんだけど、アレと比べると豪華さに欠けるし、あんまりうれしくない移植になっちゃってるね。特にスーファミの「X」ライクな絵柄を想像してた人は、ガッカリするはず。バックアップがついてるのはいいが、どうもなぁ…。 **6**

6枠 9月30日発売 ジュラシック・パーク

DATA
●セガ●7,800円●VIC
●CD●バックアップ(1コ)
●1人プレイのみ

恐竜博士に聞いてくれ

難易度 普 平均オッズ 6.75

全世界でヒットした同名映画をアドベンチャーゲーム化。人間が逃げ出し、管理機能を失ったパークから7つの卵を回収する。

この映画を題材にしたゲームはいくつか出たけど、アドベンチャーは初めてかな。絵がいいので、一見とっつきやすそうだけど、じつはリアルタイムなので少々キツイかも。でもカーソルはわかりやすいし、やることがなくて詰まるタイプじゃないのは◯。じっくり遊べますよ。 **7**

なかなか魅せる1本。いわゆる何度もコマンド選択が必要なアドベンチャーではないので、退屈せず遊べる。また移動シーンなどは、ちょっとしたムービー風のカッコよさがニクイね。ただし、最初から進める場所が多すぎて迷いやすいなど、バランスは雑気味かも。飽きないぞ。 **6**

恐竜博士の解説やパノラマ風の画面レイアウト、アニメーションの豊富さなど見るべき点は多いのだが、リアルタイム色が強いために死にやすいのは難。謎を解くより、試行錯誤しながら進むタイプなのに、すぐにセーブ・ロードできないのもなぁ。映画を知らなくてもOK?(ロ) **7**

まずはキッチリと「日本語移植」されてるのが◎。放っておくと喰われてしまうなど、リアルタイムな反射神経がいるので若干難易度は高めだが、基本的にオーソドックスなアドベンチャーなので安心して解く気になれるね。島がそんなに広くなく1日程度で解けるけど、試す価値あり? **7**

7枠 10月上旬発売予定 スターブレード

DATA
- ●ナムコ●7,800円●SHT
- ●CD●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ●マウス対応

元祖ポリゴンSHTが初登場！

難易度：難

'90年に出て話題をまいたポリゴンSHTの名作が登場。自機ジオソードが機動惑星レッドアイに立ち向かう。アナログパッド対応。

平均オッズ 6.75

このメガCD版をプレイする前日、偶然にもゲーセンで業務用をプレイしたのですが、さすがにあの臨場感を再現するのは無理だったかなって感じ。でも大まかな点は「うん、こんな感じ」とまずまず。「ギャラクシアン^3」や「シルフィード」などの元祖だけに挑戦の価値はあるよ。 **7**

一部ワイヤーフレームと聞いてガックリしたが、遊んでみてビックリ。意外と業務用の感覚に近いし、スピードも速く、敵の攻撃などもソックリ。しかもデモもアリときてる。さすがに緻密さでは劣るが、移植としては合格。でもこれが3年前にでも出てればと思うと、少々残念。 **7**

メガCDでここまでやれればいいだろう。だが、最近のユーザーは俺を含めハイクオリティ映像に目が慣れているので、やはりワイヤーフレームの敵の姿はちと寂しいだろう。しかし、今見ても「スターブレード」の演出効果の素晴らしさは秀逸だ。次世代機版を待つのも良し。（渋） **6**

第一印象は「シルフィード」の後じゃツライねぇ…だったが、何度も遊んで先に進むにつれて、「なかなかいいかも」になってくる。〝リバース〟操作が左右も反転するとか、コンティニューで戻されるとか、余計な不満はあるが、ボイスを含め雰囲気は十分。でも連射装置は必携だよ。 **7**

8枠 9月30日発売 バトルコープス

DATA
- ●ビクターエンタテインメント●8,000円●SHT
- ●CD●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

戦闘ロボ出撃！

難易度：難

2足歩行で進むロボットを操って戦う近未来サイバーバトル。西暦2069年、新物質をめぐり、バトルコープスが出撃する。

平均オッズ 7.25

バトルテックという意見もあるけど、私の第一印象は「マジンガーZに乗ったらこんな感じだろうなぁ」でした（笑）。動き自体は速くないんだけど、操縦と射撃を同時にやり、ダメージの回復や目的地までの進路を考えて……と、操作のほうはかなり複雑。マニア向けかなぁ。 **7**

一躍メガCD界の人気者となったコアデザインの新作。「サンダーホーク」ばりの、スムーズで派手な動きがかなりいい。ゲームシステムはバトルテックっぽくて、そのテが好きな人にはまさにもってこい。ただし、ややとっつきにくいのと、対戦がないのは残念。効果音はグー。 **7**

バトルテックだよな要は。自機の歩く感覚や視点など、ハマれるモノはある。操作は若干ムズイが、慣れれば遊べるぜ。ステージも多彩で、撃ちまくりの快感もあるが、目的が破壊ばっかなのでアキるのも確か。後半の敵の攻撃もハンパじゃねぇしな。マニア向けだがいいぞ。（作） **8**

ノリのいいBGMに、なめらかなグラフィックなど、まさに「サンダーホーク」のロボット版て感じ。凝ったデモや細かい設定は、マニア向けで熱いが、3体選べるロボットにさほど違いがないのはイマイチかも。動きがやや遅く刺激に欠けるのと、CDアクセスが若干多めなのは難点。 **7**

9枠 9月9日発売 モータルコンバットII ～究極神拳～

DATA
- ●アクレイムジャパン●4,800円●ACT
- ●4M(GG)●無限コンティニュー制
- ●2人通信プレイあり

GGでも究極神拳！

難易度：普

アメリカで大ヒット中の人気リアル格闘ゲームがゲームギアでも同時発売。使えるキャラは8人。魔人ショウ・カンを倒せ！

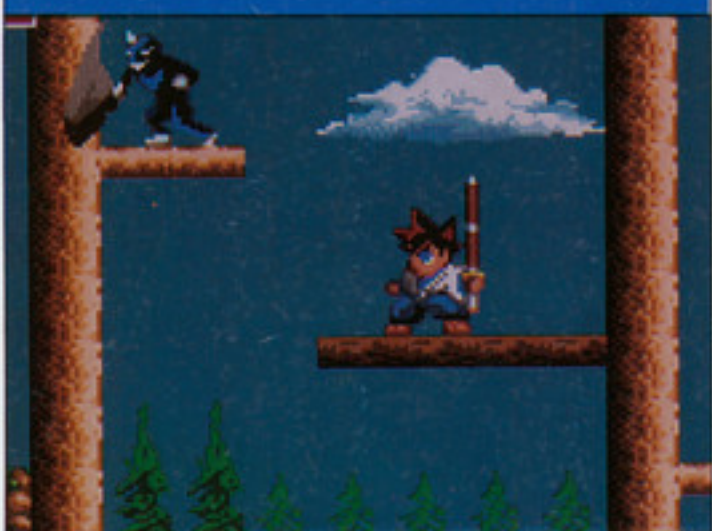
平均オッズ 6.0

キャラ数が少ないことを除けば、メガドラ版と比べても遜色ないデキでは？ ただ、このゲームの面白さはキャラクターの個性に負う部分が大きいので、ファンには不満が多いかも。怪しい雰囲気と新キャラのネーちゃんが健在なのはいいけど、使い回しが多いのはちょっとなぁ。 **7**

キャラクターがデカイ。GGの画面いっぱいに表示されるキャラクターは、確かに迫力がある。でも、動きがカクカクしてるからちょっとねぇ……。前作同様、スタートボタンでの防御は勘弁してほしいが、とにかく全体的に遊びにくいのは難。メガドラ版を見た後じゃツライかも。 **5**

画面いっぱいのキャラは、とにかく迫力があっていい。しかし、その動きがガチガチでヘボイのは残念だぜ。それでもちゃんと血は出るし、究極神拳もあるのは立派。ステージ数とBGMの少なさはしかたがないだろうな。キャラが減ってるのはチトさびしいが、遊べなくはないぜ。（作） **6**

パッと見は悪くないが、いざやってみるとパターンのなさやBGMの弱さなどがツライよね。COMがメガドラ版ほどメチャ強じゃないのはいいけど、格闘ゲームとしての間合いがいいかげんな感じになってしまってる気も。いちおうボーナス面も再現してあるので、良しとするかな。 **6**

10枠 9月9日発売 剣勇伝説YAIBA

DATA
- ●セガ●3,800円●ACT
- ●4M(GG)●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

エピソードてんこ盛り

難易度：普

「週刊少年サンデー」に連載されていた同名漫画をGGでゲーム化。魔王鬼丸の打倒目指し、ヤイバが戦う。全4話構成。

平均オッズ 5.75

原作はよく知らないのですが、アクションゲームとして見ると、結構盛りだくさんでうれしい内容ですね。見た目と違ってかなりムズく、技も使いこなさないとダメみたいですが、何度かトライすれば、ちゃんと進めます。けど、話のほうを知らないと、ついていけないかも……。 **6**

なんだかマークIII時代のゲームで遊んでいるような、懐かしい感覚が味わえるソフト。ゲーム自体は、いろいろありのオーソドックスなタイプだけど、絵はもう少し描き込めたのでは？ 仕掛けにアラがあって、雑なのが気になるし、全体的にもう一歩。発売が遅れたのも痛いね。 **6**

一言で言えば〝ひと昔前の典型的な横スクロールアクション〟だ。背景などのグラフィックは、最近のGGソフトの中でもやや貧弱な印象を受けるのが残念。でも、ビジュアルシーンなどの小ワザ的演出（？）が豊富なため、総合的にはそこそこ遊べてしまう。ギリギリ合格？（ロ） **5**

原作のほうはだいぶ前に終わったけど、まずはほとんどのエピソードを入れようとしてるのが、欲張りというか、詰め込みすぎな気がするなあ。ビジュアル→アクションと進むさまは、やや唐突だが、いきなり連射とかが始まるアクションは、変化があっていいかも。結構遊べるよ。 **6**

11枠　9月30日発売

プロ野球GGリーグ'94

DATA
●セガ●3,800円●SPT
●4M(GG)●パスワード制
●通信2人対戦プレイあり

最新データでGGリーグ

難易度 普

スポーツゲームの定番である実名プロ野球のゲームが最新データで再登場。ゲームモードは5つ。選べる球場は4つあり。

平均オッズ 6.25

サッカー人気のせいか、ここのところすっかり御無沙汰してた野球ですが、とりあえず基本的なツボは押さえてあるので、それなりに楽しめます。でも、これと言って目新しい点がないのは寂しいな。ネタ的にすでに出尽くした感はあるけど、グラフィックや演出は向上の余地があり？　**6**

過去に発売されたセガの野球ゲームは、どれもイマイチ遊べるものが少なかったが、それを考えると、これはなかなかまとまっている。ちょっと画面表示にもたつきがあるけど、いちおうファミスタのような感覚で遊べるのは進歩だ。絵は地味だが、対戦なら十分楽しめるよ。　**6**

毎年リリースしている定番野球ゲームだけに、これといったアラはなし。ファミスタライクな操作感に慣れた人ならすぐに遊べるというシステムと、きちんと遊べるゲームバランスの良さが魅力だ。でも、新要素の視点切り替えシステムは、別になくても良かったのでは……。(ロ)　**6**

投打のバランスや基本的な部分が悪かった前作に比べ、今回はかなり遊べるものになってるね。ユニフォームの色に気になる点はあったりするが、前作のデータ('93年版)も使えたり、基本がしっかりしているのは○。でも、ビジュアルが前作と変わってないのはどうにも残念な感じ。　**7**

12枠　9月30日発売

幽☆遊☆白書Ⅱ ～激闘！七強の戦い～

DATA
●セガ●3,800円●ACT
●4M(GG)●パスワード制
●1人プレイのみ

今度はビジュアルバトル

難易度 易

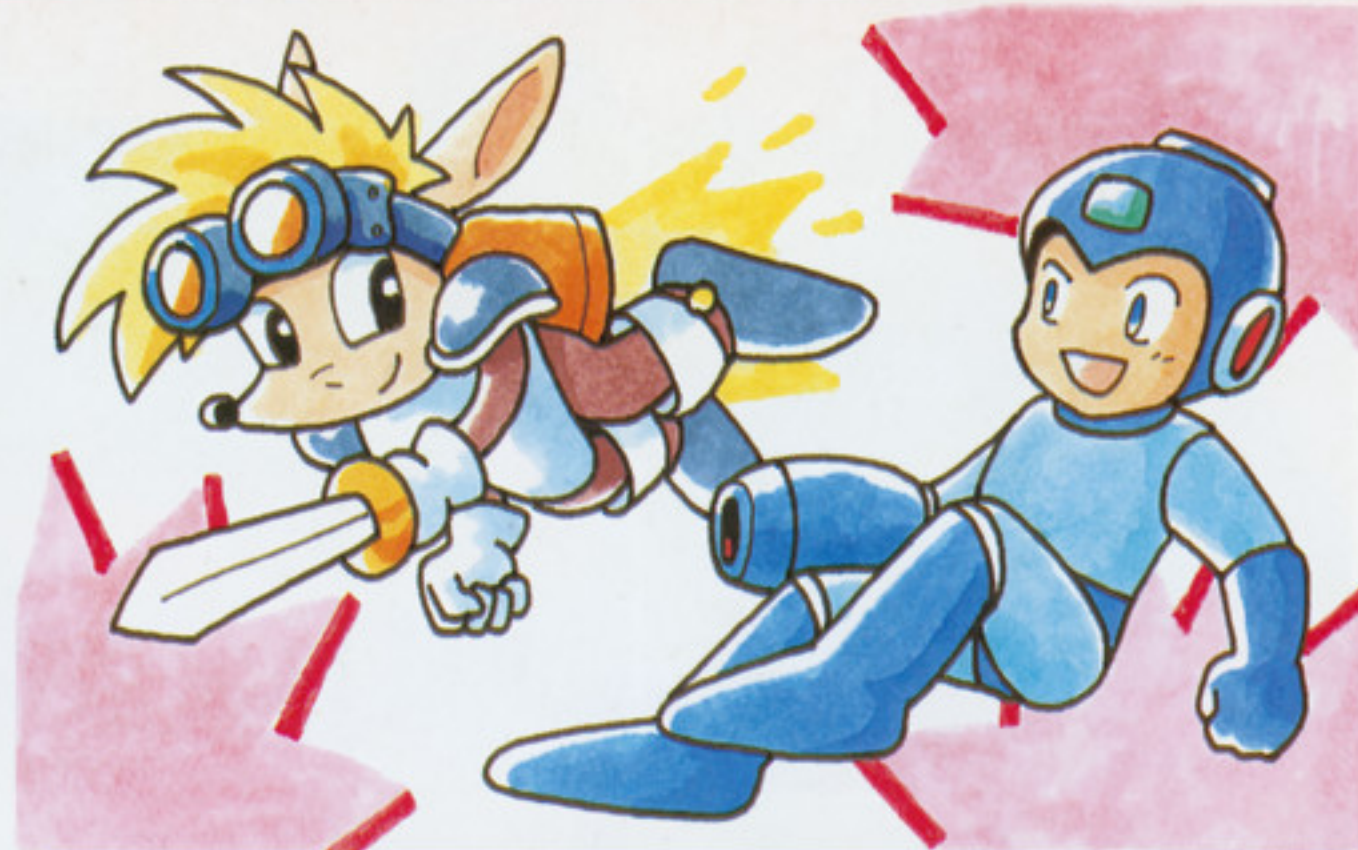
今度の「幽☆遊☆白書」は、前作のボス戦を改良し、ビジュアル中心のアクションバトルになって帰ってきた。キャラは7人。

平均オッズ 5.5

アクションゲームと銘打ちつつも、アクション性はそれほど高くないので、本当に誰でもOKです。雰囲気自体は格闘っぽいけど、コマンド入力はとっさのガードもいらないから、素人さんでも大丈夫。MD版とは違うノリだけど、ビジュアルが悪くないので女の子にもオススメ？　**6**

ヘンなアクションゲーム。結局はタイミングをはかって、ボタンを押すだけのような気がする。メガドライブ版とまったく内容が違うのはいいんだけど、こっちはちょっとお手軽すぎ。もう少しアクション要素を強めるとか、画面に変化を出すとか、工夫できる点はあったと思うが。　**5**

コマンド入力式の格闘ゲームだが、結局はいかに霊力ゲージがフルになった時にタイミング良くボタンを押せるかがカギ。慣れると簡単にゲージ満タンの状態をキープできるようになるので、アクションが得意な人には飽きやすいかも。テンポは結構イイんだけどね。(ロ)　**5**

アクションがヘボく、敵に人気キャラが全然出てこなかった前作に比べると、今回はそんな欠点を直してきた感じだね。キャラ的にも、仙水なんかがいるのはいいけど、ゲーム自体がシンプルで、パンチと必殺技で決まっちゃうのはどうも…。これで対戦でもできれば良かったのに。　**6**

from BEメガ編集部

今月は、サンプルの都合により、「キャプテン翼」等が来月送り。「ロックマン」なども急きょ発売日が10月になったので要注意。メガドラユーザー歓喜の作品も多数あって◎だぞ。

今月の最高オッズソフト
平均オッズ　7.75
「魂斗羅 ザ ハードコア」
「幽☆遊☆白書～魔強統一線～」

ハードなものばかり

青山ようこのオススメは…

「魂斗羅 ザ ハードコア」

今月は本数は多かったけど、ほとんどがアクションンものなので、ちょっと大変だったな。その中でも楽しめたのが、「魂斗羅」とMDの「幽遊」「モータルⅡ」あたり。「魂斗羅」はけっして簡単じゃないけど、ウマイ人と組めば、結構進めるしね。「幽遊」と「モータルⅡ」は、格闘初心者でもそれなりに楽しめる、ということで(笑)。「幽遊」は4Pが面白いので、買う時はセガタップも忘れずに。

ちと普通かな

OLIX光治のオススメは…

「ジュラシック・パーク」

飛び抜けて魅力的なソフトはなかったものの、まあまあ遊べそうなものは、いくつかあったかな。「幽☆遊☆白書」とか多人数で遊べば盛り上がれるし、「魂斗羅」も悪くないしね。CDでは「バトルコープス」がダントツ。コアデザインってば、シブいゲームばっかり出すよなぁ。ニクイっす。「スターブレード」も思ったよりゲーセンぽかったし、「ジュラシック」もカッコイイ。GG関係は残念ながらイマイチ。次回に期待かな。

MKⅡでキメろや！

ハイローラーズのオススメは…

「モータルコンバットⅡ」「魂斗羅」

はっぱぁぱぁ軍曹だっぱぱぱぁ／　今回は、結構イイのがそろってるぜい。まず「MKⅡ」だが、これは絶対買えよコノヤロォ。「魂斗羅」も熱いから買え。「幽☆遊☆白書」も4人で遊ぶのを前提に買いだぜ。「スパークスター」と「ロックマン」は好みで買え。CDで気になるのは「スターブレード」と「バトルコープス」だな。どっちも上デキだぜ。GGも「MKⅡ」だ絶対。今月はアクション格闘ファンにはうれしい月だぜ。オレもうれしいっ／　ぱぁ／

続編が目白押し

ジャムおじさんのオススメは…

「魂斗羅 ザ ハードコア」「幽☆遊☆白書」

今月は、マニア受けする渋い作品が並んだなぁって感じがするね。特に、「魂斗羅」や「ロックマン」など他機種からの移植がここのところ目立つのは、業界の流れなのかな（「スパークスター」みたいに逆の例もあるけど……）？　とりあえず、今月は「幽☆遊☆白書」をオススメ。4人で遊べる環境の人じゃないと、やや面白さは半減するけど、一見の価値はあるぞ。その他「スターブレード」や「モータルⅡ」が初移植なのもうれしいね。買いかな。

読者参加型企画

BEメガ 読者レース

今月は「シャイニングCD」の他、話題作満載。下位の変動も注目！

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

BE MEGA READERS RACE Vol.43 MEGA DRIVE MEGA CD and GAME GEAR

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのメガドラおよびゲームギアソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください(今月号の締切は10月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター 千年紀の終りに	RPG	9.1413
2	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	9.0236
3	2	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ADV	9.004
4	4	シルフィード	SHT	8.9716
5	6	ぷよぷよ	PUZ	8.9228
6	8	ゆみみみっくす	ADV	8.9135
7	10	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8883
8	5	モンスターワールドⅣ	ACT	8.882
9	7	バーチャレーシング	RAC	8.8781
10	11	夢見館の物語	VIC	8.8753
11	12	ガンスター ヒーローズ	ACT	8.8387
12	9	ウイニングポスト	SLG	8.8285
13	13	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8263
14	14	シャイニング・フォース	RPG	8.7981
15	15	ガントレット	A・RPG	8.7793
16	16	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.7628
17	—	ハイブリッド・フロント	SLG	8.75
18	18	タントア～ル	ETC	8.7288
19	—	ロードモナーク ～とことん戦闘伝説～	SLG	8.7272
20	21	テクモ スーパーボウル	SPT	8.7142
21	—	シャイニング・フォースCD	RPG	8.6818
22	24	ダイナブラザーズ2	SLG	8.6808
23	20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.6611
24	19	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.6522
25	30	ペブルビーチの波濤	SPT	8.6206
26	17	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	ACT	8.6128
27	22	ラングリッサー	SLG	8.6107
28	28	バトルマニア大吟醸	SHT	8.6055
29	23	サンダーホーク	SHT	8.6008
30	25	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.5982
31	27	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	A・RPG	8.5782
32	26	フラッシュバック	ACT	8.5714
33	32	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5667
34	31	ストリートファイターIIダッシュプラス	ACT	8.5553
35	37	ダンジョンマスターII スカルキープ	RPG	8.5454
36	35	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5259
37	42	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.5238
38	36	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5228
39	34	シャイニング・フォースII ～古えの封印～	RPG	8.5094
40	39	三國志III	SLG	8.4951
41	41	スラップファイト	SHT	8.4752
42	38	Jリーグプロストライカー	SPT	8.4667
43	40	マイト・アンド・マジックIII	RPG	8.4605
44	62	信長の野望・覇王伝 〈MEGA-CD版〉	SLG	8.4258
45	61	雀皇登龍門	TAB	8.3893
46	43	武者アレスタ	SHT	8.3577
47	52	仮面ライダーZO	ADV	8.3529
48	45	レンタヒーロー	A・RPG	8.3439
49	46	レッスルボール	SPT	8.3318
50	54	太閤立志伝	SLG	8.3291
51	47	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3275
52	44	V・V (ヴイ・ファイヴ)	SHT	8.3211
53	—	Jリーグプロストライカー2	SPT	8.3103
54	49	THUNDER FORCEIII	SHT	8.3094
55	50	ぽっぷるメイル	A・RPG	8.3011
56	33	スーパーストリートファイターII	ACT	8.2947
57	48	ナイトトラップ	VIC	8.2843
58	29	新創世記ラグナセンティ	A・RPG	8.2755
59	51	ファイナルファイトCD	ACT	8.2703
60	55	プロフットボール	SPT	8.2653
61	57	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	RAC	8.2645
62	53	アリシア ドラグーン	ACT	8.2628
63	56	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2616
64	59	アラジン	ACT	8.2613

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

▲穴馬紹介1 今月の新作は、意外な2作が上位入賞。見た目以上に楽しめるぞ。

17着 前回― ハイブリッド・フロント

セガ／'94・7・22
8,800円／SLG／16M＋B・2

全投票平均点	8.75
本誌の平均点	6.75

独特の世界観と個性あふれるキャラクター達、そしてテンポのいいシナリオのおかげで、愛着を感じながら楽しめる。著名人を起用しただけあって、架空(かくう)の兵器類もいい味があるし、シブイBGMも○。レベル上げにバラツキが出やすく、シナリオ間でセーブできないのは難。(千葉県・永野道弘)戦略SLGの常で、数値関係はやたらに多いが(笑)、ユニットどうしの相性さえ把握(はあく)すればハマれる。スタイル自体に目新しさはないが、バランスとシナリオがしっかりしているのは感心。(大阪府・児玉誠・22歳)★地味ではあるが味のある1本。死なないキャラは軟派？

19着 前回― ロードモナーク ～とことん戦闘伝説～

セガ／'94・6・24
8,800円／SLG／16M＋B・3

全投票平均点	8.7272
本誌の平均点	6.75

予想外！ こんなに面白いとは。見た目ほど難しくなく、とっつきやすいし、ストーリーもノリが軽くて疲(つか)れさせない。柵(さく)、あるいは橋を1つ増設するだけで、難度が一気に変わる場面も多く、狙いどおりにいった時は狂喜モノ。ただし、通常は税率の上げ下げに専念することになるので、人によって評価が分かれるかも。(大阪府・増田哲志・25歳)パソコン版の2作が1本で遊べるうえにストーリーモードも新しい楽しみがあって○。後半エスカレートするビジュアルは必見だぞ。(東京都・庭野文則・19歳)★後半はムズいけどテンポの良さは○。燃えまくれるぞ。

◎本命馬紹介 やや伸(の)び悩(なや)んだのはリメイクのせい？ それともマンネリ気味？

21着 前回― シャイニング・フォースCD

セガ／'94・7・22
7,800円／RPG／CD

全投票平均点	8.6818
本誌の平均点	7.5

このシリーズのすべては戦闘にあると思っている私にとって、"外伝"シリーズのシステムはまさに理想。シナリオ1、2は確かに目新しさはないが、難易度設定やオートモードで何度も楽しめるし、シナリオ3も思ったよりはおとなしかったものの、最初から最後までブッ飛んでて良い。ボリュームもたっぷりなので、絶対に買って損はないと思う。(兵庫県・宮崎義彰・17歳)システム的にもゲームとしても手抜きがなく、ていねいに作られており、ゲームとして一番大切な"面白さ"を持った良作RPGだと思う。GG版では問題のあった難易度も適当な4段階に分かれ、音楽とグラフィックが雰囲気(ふんいき)を保ったまま数段グレードアップされてるのも良し。(埼玉県・大野智裕・18歳)シナリオ3は面白かったけど、期待してたほどではなかった。CDなのに読み込みが少ないのはスゴイが、全体的にもう少し変化がほしかった。(千葉県・飯塚慶祐・16歳)GG版を持っている人にはちょっと納得いかないかも。三石琴乃のナレーションは必要あったかどうかわからないけど、かわいいから許す。(埼玉県・もりはら☆めぐり・18歳)戦闘シーンのアクセスが速いのにはビックリ！ でも、メガCDの内蔵バックアップだと、1つしかセーブできないのは×。(北海道・大野孝志・23歳)IIにそっくりでガッカリした。特に魔法のグラフィックなどはIのほうが良かったのに。あとキャラが小さくて迫力がないのも残念。(広島県・武知修平・15歳)★街中を歩けないのは賛否両論だけど、戦闘中心の展開はテンポが良くて○。GGユーザーも必携？

上位オッズ表寸評 本命なき上位陣、新作も不振気味

まずは大作、優良、中堅作の集まってくる上位オッズ表の動向だが、今月は話題の「シャイニング・フォースCD」が登場したものの、先月の「スパII」同様、またもや伸びきれず、新作のパワー不足を見せる形となった。一方、「モンスターワールドⅣ」「V.R.」「ソニック3」「ラグナセンティ」などといった最近の作品もランクダウンが目立つのは気になるところだ。「PS～千年紀の終りに～」が1位を保つ中、上位を狙える大作はもう出ないのか？ 待て次号！

●その他欄外 東亜らしい1本？

278着 前回273着 TATSUJIN

セガ／'89・12・9
6,000円／SHT／4M

読者	6.6158
本誌	8.0

そこそこ楽しめるが、死ぬと自機が遅く、しかもPを5個ためて1段階パワーアップなので、復活がツライ。展開も特に仕掛けがあるわけでなく単調なのも×。タツジンボムはハデだが威力はイマイチ。(埼玉県・谷口薫人・18歳)

【場外馬券場1】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。前回初登場した「新創世記ラグナセンティ」のオッズは、8.5769だったけど、今回は愛知県の大澤貴裕くんが超近似予想(8.5768)で見事に栄冠を勝ち取ったぞ。ソフト1本送るから待っててくれよ。

➔オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
65	63	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.2549
66	58	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2456
67	64	FIFAインターナショナルサッカー	SPT	8.2195
68	67	スタークルーザー	ADV	8.2171
69	68	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2132
70	65	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2086
71	69	NFLフットボール'94	SPT	8.2
72	66	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.1949
73	70	デビスカップ	SPT	8.1818
74	71	PGAツアーゴルフII	SPT	8.1666
75	74	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1639
76	72	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.1636
77	73	マーブルマッドネス	ACT	8.1595
78	60	騎士伝説	SLG	8.1463
79	75	バトルマニア	SHT	8.1443
80	76	デビルクラッシュMD	PIN	8.1242
81	78	鋼鉄帝国	SHT	8.1129
82	77	真・女神転生	RPG	8.1125
83	79	ナイトストライカー	SHT	8.09
84	82	スーパー大戦略	SLG	8.0825
85	93	提督の決断	SLG	8.0818
86	84	重装機兵レイノス	ACT	8.081
87	86	スーパーモナコGP	RAC	8.0734
88	88	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.071
89	92	チェルノブ	ACT	8.0643
90	87	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.0622
91	91	ザ・スーパー忍	ACT	8.0505
92	89	球界道中記	SPT	8.05
93	90	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	8.0482
94	95	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	8.0261
95	81	ベア・ナックルIII	ACT	8.0119
96	83	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	8.0081
97	96	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.008
98	99	ザ・スーパー忍II	ACT	8.0042
99	97	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0
100	98	遥かなるオーガスタ	SPT	8.0
101	101	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9986
102	106	エクスランザー	SHT	7.9886
103	94	ダイナブラザーズ	SLG	7.9863
104	108	大航海時代	SLG	7.9791
105	103	ロードブラスターFX	RAC	7.9785
106	100	F22インターセプター	SHT	7.9763
107	102	戦場の狼II	ACT	7.9749
108	110	慶応遊撃隊	SHT	7.971
109	104	ノスタルジア1907	ADV	7.9692
110	105	タイムギャル	ACT	7.9665
111	114	ロード・ラッシュII	RAC	7.9607
112	107	アウトラン	RAC	7.9596
113	130	モータルコンバット完全版	ACT	7.9512
114	109	三國志II	SLG	7.9488
115	111	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9383
116	113	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9276
117	112	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9271
118	80	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	7.923
119	115	鮫/鮫/鮫/	SHT	7.8943
120	117	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8931
121	116	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8888
122	85	NBA JAM	SPT	7.875
123	119	バハムート戦記	SLG	7.8688
124	118	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.8684
125	120	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8617
126	125	デビルズコース	SPT	7.8571
127	124	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8514
128	122	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.8462
129	126	修羅の門	SLG	7.8375
130	121	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8373
131	123	サンダーストームFX	SHT	7.8369
132	137	プロホッケー	SPT	7.8285
133	128	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8219
134	127	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.8022
135	140	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.8
136	133	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.7906
137	129	マクドナルド ～トレジャーランド・アドベンチャー～	ACT	7.7857
138	139	ツインクルテール	SHT	7.7787
139	138	聖魔伝説 3×3 EYES	RPG	7.7787
140	147	ランパート	SLG	7.7758
141	135	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7671
142	134	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.767
143	142	ウイング・コマンダー	SLG	7.76
144	136	メガロマニア	SLG	7.759
145	141	ジャガーXJ220	RAC	7.7238

△対抗単穴馬紹介

どれも味のある4作品。好みに合わせて押さえるべし?

53着 前回 — Jリーグプロストライカー2

セガ/'94・7・15
7,800円/SPT/16M+B・1

全投票平均点	8.3103
本誌の平均点	6.75

前作までの欠点だったオートキーパー、高いボールを出す時のタメ、ボールタッチなどが改善されているが、敵がドリブルばかりするとか、コーナーキック時のゴールエリアに味方が2人しかいない、2列目以降の押し上げがないなどアルゴリズムがヒドすぎ。これでは完全版以下のデキだ。(埼玉県・土淵哲郎・21歳)キャラの動きはパターンが豊富だし、リプレイ機能や得点王ランキング、各チームの声援など演出面はなかなか良い。でも、アマリージャやスキラッチがいないのは×。(長野県・宮島真一)
★敵の動きや操作感がやや雑かも。完全版は出るかな?

160着 前回 — ドラゴンズ・レア

セガ/'94・6・3
6,800円/ADV/CD

全投票平均点	7.6
本誌の平均点	6.75

今まで移植された3本のLDものと違って画面に何も指示が出ないのはやっぱりキツイ。説明書に結構解法が載ってるが、タイミングがシビアすぎ。油断してると速攻ですぐミスるのも×。(愛知県・牛山公司・22歳)ん〜。まさかここまでとは……。私の考えが甘すぎました。これじゃ動画がスゴイなんて言ってられない。だいたいわかってるのにミスるなんて超イヤすぎ。無限コンティニューでも、強烈に戻されるので、やっぱりキツイ。五カ国語は蛇足だけど、でも面白いよ。(京都府・岩村幸政・22歳)
★懐かしの名作LDが復活。忠実すぎるデキにマイッた?

219着 前回 — モータルコンバット

アクレイムジャパン/'94・5・27
7,800円/ACT/16M

全投票平均点	7.2
本誌の平均点	6.0

CD版と違って残酷な演出が押さえられているために、どうも普通の格闘ゲームになってしまっている。6B対応なので、スタートボタンでしか防御できないゲームギア版よりかはマシだけど、それでも日本の格闘ゲームに慣れている者にとっては、ボタン操作による防御はツライ。それから、6Bパッドによる操作の説明が、取説にまったく載ってないのも不親切。(宮崎県・宇津田知春・24歳)高い値段のわりにク◯ゲーな感じ。必殺技を使った時にもっと迫力がほしかった。(大阪府・白石広行・19歳)
★CD版に比べてやや寂しいのが残念。値段も高い?

281着 前回 — COOL SPOT

ヴァージンゲーム/'94・2・18
8,000円/ACT/8M

全投票平均点	6.6
本誌の平均点	6.25

とにかくキャラの動きはスゴイ。この動きを見るだけでもこのゲームをやる価値はあると思う。アメリカンポップなノリの、イカしたサウンドも◯。だがゲームのほうは広いステージをすみずみまで動き回らなくてはならないうえに、同じようなステージを2回もクリアしなければならないのにはウンザリ。ノリがいいだけに惜しい。(東京都・清水一樹・19歳)海外ゲームらしくミョーな味を持った作品。クネクネ動くキャラは結構見ものだが、ヘンに難しくて、飽きやすいのは×。(千葉県・中津純)
★海外版に比べて難易度高し。コレクションには◯?

×要注意馬紹介

先月以上の超大物大帝王がついに降臨/ 誰か彼を救って(笑)。

342着 前回 — 美少女戦士セーラームーン

マーバ/'94・7・8
8,800円/ACT/16M

全投票平均点	5.9
本誌の平均点	5.25

当たり判定がわかりづらいし、ザコの攻撃がいやらしくうざったい。その反面各ボスはムチャクチャ弱いし、ステージ構成も単調で、同じ場面の繰り返し……。スーファミ版よりはうまくまとまってると思うけど、アクションゲームとしては中の下。ファン向けかな。(東京都・島田二郎)スーファミで出ていたものを移植するのはしかたないが、キャラの音声、グラフィックなどひっくるめて質が落ちてる。ゲーム性も低く、結局できそこないの「ファイナルファイト」って感じ。(岩手県・バックレ夫・22歳)
★操作感が大味なのは×。タキシード仮面も謎だね(笑)。

454着 前回 — 爆伝〜アンバランスゾーン〜

アミューズ/ソニー・ミュージックエンタテインメント/'94・4・22
7,800円/ADV/CD

全投票平均点	1.6363
本誌の平均点	3.75

「スイッチ」に似てるが、アレと比べるとツラすぎ。見てるだけでも恥ずかしいギャグを何度も見せられ、支離滅裂に進むストーリーには、もはやついていけない。まさに怒り爆発。(東京都・志村稔)ストーリー、アクセスタイム、グラフィック等がきれいにC級で並んでいるので、それさえ受け入れられれば、紙芝居の感覚でゲームが進む。問題点は爆風の面々の台詞や冗長なリアクション、取ってつけた小噺などがD級に近いこと。突出した部分はないが、意外と遊べるかも?(広島県・小川一郎)
★驚異、脅威の1点台/史上最狂の帝王ついに誕生(笑)。

場外馬券場 馬主の声

●セガサターンのCPUのSH2がまさか「スーパー日立2号」の略とは……。(岩手県・柄沢優木・20歳)
●スパIIで"ディージェイ"と言ってるはずが"ジュウベイ"に聞こえる。私だけか?(京都府・岡本治)
●「港のトレイジア」……。同じストーリーでスクウェアが作っていたら……。(神奈川県・栗田真・39歳)
●オッズ表Zまで、あと1,500本……。(鳥取県・森谷拓司・23歳)
●カプコンもCDで「スーパーストII完全版」を出してほしい。(兵庫県・山田真樹子・19歳)
●セガサターンは弁当箱だと言うが、あんなデカい弁当箱はないと思うぞ。(奈良県・岩本厚志・21歳)

【場外馬券場2】お次の発表は、先月33着で初登場した「スーパーストリートファイターII」の着順予想の結果だ。予想屋も見事にハズすほど、意外に伸びなかったこのソフトの順位は、予想当選者も極端に少なく、たったの3名しか正解者がいなかったのだ。というわけで、今月は熊本県・西牟田賢一くん、東京都・高山明宏くん、滋賀県・高橋栄一くんの3名にソフト1本プレゼントだ。おめでとう。

名馬の厩舎 これに賭ければ……………………… Vサイン! No.25

Written by ヨッシー

43R 5着	ぷよぷよ	出走回数	20
親馬	セガ	過去の着順成績	③③③②①①①②②④④⑤⑦⑥⑤⑤⑦⑥⑥
出生日	'92・12・18		
売値	4,800円	本43レースの読者平均オッズ	8.9228
馬場種別	パズル		
馬体重	4M	BEメガ編集部の平均オッズ	8.75
騎乗定員	2人対戦プレイあり		

厩舎情報 ぷよぷよ ひとくちメモ

セガのメガドラソフト98本目。制作はコンパイル。もとはファミコンディスク用に出たゲームをアーケードゲームでリメイクし、それをメガドラにほぼ完全移植したものがこのメガドラ版だ。同社の「魔導物語」シリーズのキャラと設定を生かし、縦横4つ並んだ同色のぷよを消せるようになっている。1P時の敵キャラは13人、モードは3つ。裏技は、サウンドテスト(タイトル画面でA、A、左、B、B、左、C、C)などがあり、攻略本も電波新聞社他、多数(※ただしほとんどがSFC版)あり。

約2年前"ぷよぷよ〜"の声とともに編集部にサンプルがやってきたメガドラ版「ぷよぷよ」。当時編集部のみんながハマるのにさほど時間はかからなかったのは確かだ。その日から、目を閉じても、夢の中さえもあのつぶらな"ぷよ"とカー君の踊りがチラついて、睡眠不足に陥る毎日。こんな人は、全国にいったい何人いたことだろう。とにかく中毒になったのだ。なにゆえそうなったのか?

落ちモノと言えば、たいていはルールや操作が簡単で、持続性があり、レベルが上がればブロックが速くなって、魔法石みたいなお助けアイテムが出てくるのが定番だろう。それまでは、「テトリス」などの落ちハメ型、「コラムス」などの色合わせ型、「ドクターマリオ」などの引っかけ型などがあったが、どれも画面がシンプルで、ただ黙々と自分との戦いを続けるものが多かった。これじゃ女の私は不満ってもんよね。ところが、「ぷよぷよ」は個性豊かなキャラクターが満載で、しかも自分で積み上げてきたものをドミノ倒しやビルの爆破のように、自らの手で一気に破壊していく爽快さが巧妙に仕掛けられていた。だから、10連鎖なんて成功した日には、「テトリス」の4段消しなんて目じゃない快感が味わえるほど最高なんだよね。特に音声は、対戦の際、腕の違いが明らかに勝敗に表れ、消した分だけ相手のジャマをできる喜びがあった。とにかく人間心理をうまくついた"魅せる落ちモノ"に徹しているあたりがウケたのだろう。そして、これで超安いときたものだから、一気に人気が出たのも不思議はない。最近はほぼ全機種への移植なども達成し、コンパイルもこれでいいビルに引っ越したとかしないとか(笑)。ホント、精力的な活動には頭が下がります。

ちなみに今度出る続編の「ぷよぷよ通」では、キャラが倍に増えるだけでなく、相手のおじゃまぷよを相殺できたり、4人対戦プレイで対戦時間が短くてすむなど、前作の不満点がかなり解消されているとか。COMの性格付けが少々心配だけど、今度もまた「求めよ同志。極めろぷよ道」って、なりそう。あぁ…。

今月の書き手は初登場だけど古株のヨッシー(女)だ。扮装が得意なの。

BEメガ データ馬券

発売当初はそれほど注目度の高くなかった「ぷよぷよ」だが、低価格と中毒的な面白さが口コミで広がり、その後ほとんどの機種に移植されるほどの大ヒットを記録し、類似ゲームを多数生み出す原因ともなった。再販のほうも幾度となく繰り返され、現在はメガドラソフトの累計販売1位の座を更新中。読者投票も9、10点台が驚異的な高さを示してるぞ。

累計総投票者数:15,520票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	35.88	37.36	18.32	5.21	1.36	0.67	0.17	0.35	0.17	0.51

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ! ぷよぷよ白黒情報

音声が"やったなー"と"ファイヤー"しかないのは寂しいが、軽快に進むテンポの良さと、中毒の度合はまさに「テトリス」以来のものがあった。今ではいろんな機種のものが出てるけど、操作性の良さはメガドラ版が一番。(埼玉県・坂田徹・20歳)ヒマつぶしに最適。音声面で他機種版に劣っているのも、慣れれば問題なし。(宮城県・福井良太・26歳)いまだに毎日遊んでいるが、連鎖組みがわかると奥の深さもわかってくる。でも、さすがにそろそろ飽きてきたかも。「通(2)」にも期待。(大阪府・島田真・18歳)

最近は「なぞぷよ」シリーズや本家「魔導物語」までヒット中のぷよ軍団。類似ゲームが氾濫する中、今度出る「通(2)」は、再びヒットできるか? 年末を待て。

名馬に送る今月の格言

通(2)の移植もMDがいの一番 追伸、今度は声も完璧に入れてね!?

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方:初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
146	131	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉	SLG	7.7222
147	132	パリ・アーム	SHT	7.7083
148	143	アフターバーナーII	SHT	7.7075
149	145	ソーサリアン	A・RPG	7.7043
150	146	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7
151	148	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	7.6666
152	154	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	RPG	7.6666
153	149	ゴールデンアックス	ACT	7.6599
154	152	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6417
155	151	F1サーカスMD	RAC	7.6347
156	153	大魔界村	ACT	7.6286
157	150	マイクロコズム	SHT	7.6222
158	144	ドラゴンボールZ 武勇烈伝	ACT	7.6146
159	156	コラムス	PUZ	7.6077
160	—	ドラゴンズ・レア	ADV	7.6
161	160	コラムスIII 対決! コラムスワールド	PUZ	7.5916
162	157	ゼロウィング	SHT	7.5907
163	162	ロード・ラッシュ	RAC	7.5777
164	163	グランドスラム	SPT	7.5625
165	159	ジャングルストライク 受け継がれた狂気	SHT	7.5625
166	158	乱世の覇者	SLG	7.5595
167	161	CRYING 〜亜生命戦争〜	SHT	7.5583
168	165	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5525
169	164	ダライアスII	SHT	7.5456
170	169	ソーサルキングダム	RPG	7.5236
171	170	スピードボール2	SPT	7.5182
172	172	紫禁城	PUZ	7.5078
173	171	クルードバスター	ACT	7.5059
174	173	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5036
175	168	空牙	SHT	7.5018
176	155	ボールジャックス	SPT	7.5
177	166	スイッチ	ETC	7.4911
178	175	ビットファイター	ACT	7.4771
179	295	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	7.4705
180	176	エレメンタルマスター	SHT	7.4664
181	174	ファンタシースター復刻版	RPG	7.4621
182	167	チキチキボーイズ	ACT	7.4482
183	177	デビッド・ロビンソン バスケットボール	SPT	7.4482
184	178	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.439
185	180	ジノーグ	SHT	7.4288
186	179	グレイランサー	SHT	7.4237
187	184	サイドポケット	TAB	7.42
188	192	ウルトラマン	ACT	7.4047
189	183	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.4
190	182	バンパイア キラー	ACT	7.3913
191	187	2020年スーパーベースボール	SPT	7.3888
192	191	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3602
193	181	信長の野望・覇王伝	SLG	7.36
194	186	レミングス	PUZ	7.3589
195	185	エル・ヴィエント	ACT	7.3578
196	190	グラナダ	SHT	7.3505
197	193	ゲイングランド	ACT	7.3434
198	188	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.3346
199	197	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.3214
200	196	スーパーバレーボール	SPT	7.3192
201	195	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.3191
202	194	トージャム&アール	ACT	7.3174
203	198	LHXアタックチョッパー	SHT	7.3103
204	200	アークス・オデッセイ	ACT	7.2953
205	201	スノーブラザーズ	ACT	7.2931
206	202	ストライダー飛竜	ACT	7.2894
207	203	Hard Drivin'	RAC	7.2664
208	205	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.2592
209	204	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2555
210	199	三國志III〈MEGA-CD版〉	SLG	7.2528
211	206	R.B.I.4 ベースボール	SPT	7.25
212	207	ゴールデンアックスII	ACT	7.2479
213	208	三国志列伝 〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2403
214	209	魔王連獅子	ACT	7.2235
215	210	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.2222
216	214	ヴィクセン357	SLG	7.2215
217	189	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.2173
218	213	エリミネートダウン	SHT	7.2162
219	—	モータルコンバット	ACT	7.2
220	218	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	7.194
221	212	ゲームのかんづめVOL.2	ETC	7.1923
222	216	キングサーモン	SLG	7.1515
223	215	エイリアンストーム	ACT	7.1499
224	211	アークスI・II・III	RPG	7.147
225	217	ロイヤルブラッド	SLG	7.129
226	219	電忍アレスタ	SHT	7.1253

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「さ〜て、やるかやるか」「おっ、誰かと思えば先月のシャイニング・フォースCDの予想で、12着とかウソをぬかしてた予想屋さんじゃありませんか」「うるせぇな、12も21も似たようなもんだろが、そういう誰かさんは、暑さでノビてたじゃねぇーか。てわけで今月はムズいぜ。隊長さんよ。エコー2は106着でどうよ」「おう、ならワシは88着でどうじゃい」「あっ、……僕は……」

➡オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう!むやみな1点投票&メーカーさんの組織投票!(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
227	220	ローリングサンダー2	ACT	7.1022
228	222	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.1015
229	223	マジンサーガ	ACT	7.0948
230	224	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.0833
231	225	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.074
232	226	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0305
233	234	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	7.0192
234	229	ロードブラスターズ	RAC	7.0
235	221	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動!	ADV	7.0
236	233	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.994
237	232	ファイティングマスターズ	ACT	6.9872
238	231	ワールドカップサッカー	SPT	6.9866
239	230	雷電伝説	SHT	6.9859
240	228	ペーパーボーイ	ACT	6.9506
241	243	デトネイター・オーガン	ADV	6.9421
242	235	エアロブラスターズ	SHT	6.9286
243	236	ヘルファイアー	SHT	6.9163
244	239	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.909
245	240	ガイアレス	SHT	6.9089
246	241	オリンピックゴールド	SPT	6.8974
247	242	MiG-29	SHT	6.8974
248	238	忍者武雷伝説	SLG	6.8948
249	244	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8931
250	237	パワーモンガー	SLG	6.8888
251	245	ファステスト・ワン	RAC	6.8674
252	246	マーベルランド	ACT	6.8618
253	250	ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～	SLG	6.8547
254	249	メガパネル	PUZ	6.8527
255	247	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8504
256	248	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.8478
257	227	雀豪ワールドカップ	TAB	6.8437
258	252	雀偵物語	TAB	6.8214
259	251	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.82
260	253	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8146
261	254	シャドーダンサー	ACT	6.8007
262	255	シムアース	SLG	6.7894
263	262	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.7692
264	256	バトルゴルファー唯	SPT	6.7661
265	268	ジェネラル・カオス 大混戦	ACT	6.7647
266	258	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7397
267	259	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7333
268	257	スライムワールド	ACT	6.7254
269	260	OutRun 2019	RAC	6.7142
270	261	ダイナマイトデューク	ACT	6.7077
271	263	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	ACT	6.6666
272	266	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6607
273	264	アンデッドライン	SHT	6.6603
274	267	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.6485
275	265	ソル・フィース	SHT	6.6437
276	269	デンジャラスシード	SHT	6.6348
277	270	ワニワニWorld	ACT	6.6315
278	273	TATSUJIN	SHT	6.6158
279	272	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.6111
280	275	ボナンザブラザーズ	ACT	6.6067
281	—	COOL SPOT	ACT	6.6
282	274	エターナルチャンピオンズ	ACT	6.6
283	276	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
284	278	サイバーボール	SPT	6.5648
285	279	斬 ～夜叉円舞曲～	SLG	6.5506
286	271	アウトランナーズ	RAC	6.55
287	282	ウインターオリンピック	SPT	6.5142
288	280	ヴォルフィード	PUZ	6.5022
289	284	龍虎の拳	ACT	6.4867
290	285	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4745
291	286	メタルファング	RAC	6.4705
292	301	アルシャーク	RPG	6.4473
293	287	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.4444
294	288	太平記	SLG	6.4384
295	291	Vay ～流星の鎧～	RPG	6.4347
296	283	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.4285
297	290	エアダイバー	SHT	6.4107
298	281	アルスラーン戦記	SLG	6.4
299	289	将棋の星	TAB	6.3928
300	277	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.3846
301	293	フェリオス	SHT	6.3833
302	292	フォゴットンワールズ	SHT	6.3761
303	294	いしいひさいちの大政界	SLG	6.3636
304	297	アーネスト・エバンス	ACT	6.337
305	298	Dahna 女神誕生	ACT	6.317
306	299	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3106
307	300	バットマン	ACT	6.3089

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける ホンダべるの

アラジン

●セガ
●'93・11・12発売
●7,800円
●ACT
●1人プレイのみ

読者	8.0521
本誌	8.0

ねぇ見た見たァ?東京ディズニーランド「アラジンの大冒険」。も〜、悪役のジャファーさまのカッコイイことと言ったらこのうえないね。今ディズニーランドでは、アラジン絡みのイベントをいろいろやってて、たとえば映画の曲を演奏するブラスバンドなんてのも出現する。曲にはそれぞれ"プリンス・アリ"とか"アラビアン・ナイト"などの正式タイトルがあるんだけど、思わず「あ、コレ1面の曲だ」とか言っちゃう自分が情けないッス〜。

そうそう1面、いや、ゲームの話だ。このゲームが秀逸のデキってことは、この読者レースの順位でも明らかだが、"ゲーム的"にスゴイってことだけでなく、"アラジン的"にもイイってことがもっと語られるべきだと思うワケよ。まずはアラジンの動きね。ディズニーアニメっぽい滑らかさが出ているのはもちろん、ピョンピョン跳ねちゃって、彼の身軽さが伝わってくるじゃない。映画でも、コソドロらしいキビキビした動きが印象的だったもんね。それをテーマに"ワン・ジャンプ・アヘッド"(3面の曲だよ)なんてミュージカルシーンもあったくらいだから。

そして、そんな動きを堪能できるのも、よ〜くねられたステージ構成のおかげ。アラジンがダイナミックに動き回れるように、各ステージはとっても広いんだけど、迷わないような作りになっているのがうれしい。背景も、映画であった風景を想像力で描き足してあるって感じだな。だから、映画では短くサラッと描かれた1シーンを、ゲームで詳しく追体験できるという感じだ。ク〜ッ、たまんない。

難しさの話も押さえておかなきゃナニかな。みんなに愛されるディズニーだけに、ディズニーゲームは誰もが遊べる難易度じゃなきゃイカン。その点、これはイージーではないが、遊べば遊ぶだけウマくなる学習型なので、理想的なんじゃないの? アラジンの壮大な冒険が、アッケなく終わっても困るしね。でも、そ〜ゆ〜私は、まだクリアしたことがないんだな、コレが。だって、え〜っ、そんなァ……

愛するジャファーと闘うなんて!

オレの推奨馬 窪田剛

◆バトルマニア(ビック東海)

トラブルシューターの大鳥居マニアと羽田マリア(名前がスゴイ…)を操作して進むB級イロモノSHT。S○Cを踏む裏技は必見。

オレにとってビック東海といえばファミコンの「ゴルゴ13」だった。TVアニメ風のオープニング、各面ごとに入るアバンタイトルなど……、CDロム全盛の今となっては、どうというほどのものではないが、当時それがオレをアツくさせてくれた。リイド社から出た攻略本を片手に必死にプレイしたものだが、半分ほど進んだところで果ててしまった。なぜなら、このゲームにはバックアップやパスワードなどというものがついていなかったのだ……。

前置きが長くなってしまったが、そんなオレが、某社で某スーファミ誌の仕事をしている時に、たまたま目にした某メガドラ誌で巡り会ったのが「バトルマニア」だった。そこに載っていた画面写真を見た時反射的にピーンときた。「これこそオレの待っていたソフトだぁ!」と。その瞬間、購入を決めたオレは、手帳のカレンダーに印をつけ、発売日を待った。発売日当日、愛用のメガドラにカートリッジを差し込んでさっそくプレイした時、そのカンが間違いでなかったことを確信できた。そう、すでに失われてしまったと言っていい、古き良きゲーセンの香り……。うまく言い表せないが、そんなちょっぴり妖しい"におい"をこのゲームは持っていたのだ。

その日からオレにとってビック東海といえば「バトルマニア」になった……。

続編の「大吟醸」では、そんな独特の香りも若干薄れてしまったが、ノリの良さは健在だ。興味を持った未経験者は、まず1作目をプレイすべし!

ついてこれるヤツだけ買え!!

マイナーだけど、味のあるデモ。センスもイカスぞ。

次に出たら買い!!

ギャルゲー旋風を巻き起こした元祖「シルキーリップ」は、一時余り気味だったが、現在は入手が超困難だ。PC版も発売無期延期の中、メガCD版は貴重品。見つけたら買え。

魔法の少女シルキーリップ(RIOT/'92・6・19 7,400円/CD)

休養馬カルテ

ワイアラエの奇蹟

(セガ/SPT/12M)

未出走馬「ワイアラエの奇蹟」は、年末から年初の謎のT&Eラッシュによって出された最後の作品だが、さすがに4作目ともなると飽きられたか、いまだに票は規定の1割のみ。取扱い店も少ないので、出走は来年か(笑)。

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「先月したダイナマイトヘッディーの結果がまだ出なくて、良かったな予想屋」「たのむよォ〜、隊長のダンナぁ。1度俺様に勝ったからっていい気になっちゃあ。じゃ、次の予想をやるぜ。お次の題のラングリッサーIIなんかは、そうそう素人さんの偶然じゃ読めやしないからな、フフン」「ごたくはいいから来い」「カッコイイ、隊長」「俺は8.8976」「ワシは8.6511じゃ」

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
308	304	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	6.3055
309	306	らんま1／2 ～白蘭愛歌～	ADV	6.2947
310	305	スーパーハングオン	RAC	6.2865
311	310	ジュラシック・パーク	ACT	6.283
312	302	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.2801
313	308	ドリームチームUSA	SPT	6.2698
314	307	Art ALIVE	ETC	6.2643
315	309	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2551
316	312	ESWAT	ACT	6.252
317	303	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.25
318	313	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.25
319	314	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2459
320	311	Blue Almanac	RPG	6.2415
321	296	CRÜE BALL	PIN	6.2307
322	315	サイボーグ009	ACT	6.2307
323	317	007・死闘	ACT	6.2173
324	323	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.2149
325	318	カメレオンキッド	ACT	6.2142
326	316	バッドオーメン	ETC	6.1944
327	319	AX-101	VIC	6.1851
328	321	スーパーリーグ	SPT	6.1705
329	322	ワンダードッグ	ACT	6.1632
330	320	JuJu伝説	ACT	6.1186
331	325	スペースハリアーII	SHT	6.1106
332	326	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1066
333	327	ヴァーミリオン	A・RPG	6.0915
334	329	ゴールデンアックスIII	ACT	6.0629
335	328	ディック・トレイシー	ACT	6.0625
336	330	ヴァリスIII	ACT	6.0503
337	332	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.0
338	335	ポピュラス	SLG	5.9974
339	331	スパイダーマン	ACT	5.9939
340	336	ダーウィン4081	SHT	5.9265
341	333	戦国伝承	ACT	5.909
342	—	美少女戦士セーラームーン	ACT	5.9
343	338	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8965
344	324	ブギウギ・ボーリング	SPT	5.8928
345	339	ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド	ACT	5.875
346	342	クラックダウン	ACT	5.8695
347	337	シーザーの野望II	SLG	5.8684
348	340	ジョーダンVSバード ONE on ONE	SPT	5.8571
349	341	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.8529
350	343	バーニングフォース	SHT	5.8474
351	348	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8229
353	349	ファイアームスタング	SHT	5.8076
354	346	ウイップラッシュ	SHT	5.8073
355	355	ウルフチャイルド	ACT	5.7941
356	347	サイオブレード	ADV	5.792
357	344	ヴェリテックス	SHT	5.791
358	351	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
359	352	ブロックアウト	PUZ	5.7772
360	353	スティールタロンズ	SHT	5.7619
361	356	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.75
362	354	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.7425
363	357	クラックス	PUZ	5.7403
364	358	大旋風	SHT	5.7329
365	359	デバステイター	ACT	5.7272
366	360	ゴーストバスターズ	ACT	5.7258
367	361	パチンコクーニャン	ETC	5.7105
368	362	アローフラッシュ	SHT	5.6978
369	363	ジュエルマスター	ACT	5.6976
370	365	アフターバーナーIII	SHT	5.6931
371	350	バトルトード	ACT	5.6666
372	334	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	5.6363
373	366	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.5833
374	367	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5609
375	364	ヨーロッパ戦線	SLG	5.5605
376	369	エグザイル ～時の狭間に～	A・RPG	5.5568
377	379	ロードス島戦記～英雄戦争～	RPG	5.5526
378	368	バットマン・リターンズ	ACT	5.5357
379	370	ソニック・スピンボール	PIN	5.5253
380	371	ルナーク	ACT	5.5
381	372	信長の野望・全国版	SLG	5.4838
382	373	マージャンCOP竜	TAB	5.4812
383	374	タズ マニア	ACT	5.4565
384	376	ザ・キックボクシング	SPT	5.4411
385	375	FZ戦記AXIS	ACT	5.413
386	378	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.3947
387	377	ランボーIII	ACT	5.3945
388	380	DJボーイ	ACT	5.3847

第4回 GGユーザー必見！ GGソフト読者レース GAME GEAR ゲームギア

GAMEGEAR SOFT READERS RACE for GG USER

主要なソフトもほぼ出そろって、新作の登場も順調な感じ。しっかり活用してね。

◎本命馬紹介

GGにも待望の馬ゲー登場。デキも良好？

5着 前回6着 **ワールドダービー**

CRI／'94・5・27
4,980円／SLG／4M+B・1

全投票平均点	8.55
本誌の平均点	6.5

細かな難点をあげればキリがないが、それを補ってあまりあるデキだと思う。容量の少ないGGで、ハンディ機らしくお手軽に、競馬SLGが楽しめるのがいい。シンザンやルドルフといった名馬達と対戦できるのも○。(千葉県・高梨友雄・21歳)少しやり込むと、GⅠで30勝なんて馬が出てしまうのは難だが、全体の流れやシミュレート性は良いデキ。(広島県・郷田徹・22歳)馬のデータなどがないので、自分の馬が本当に育っているのかわからないのは残念。でも、デキ自体はGGとは思えないほど良いと思う。(愛知県・ぐっち社長・20歳)これはバランスが悪すぎ。すぐに冷めてしまったぞ。(兵庫県・今井淳司・17歳)

△単穴場紹介1

野球ゲームの傑作はGGに！ 入手困難だぞ。

50着 前回46着 **ギアスタジアム**

ナムコ／'91・4・5
3,500円／SPT／1M

全投票平均点	6.4044
本誌の平均点	8.0

待望の「ファミスタ」移植だったが、ボールの動きなどがヘンで、どうもイマイチ。今となってはもう古いゲームでしかない。(東京都・清水一樹・18歳)画面切り換えに、ほんの一瞬遅さを感じるが、ちゃんと要所は押さえられているデキではある。でも、投高打低の設定になっているのか、敵味方とも、ほとんどホームランが出ないため、あまり爽快感はない。面白さからいうと、ゲームボーイ版にも劣る。(埼玉県・中川信人・18歳)そのまんま「ファミスタ」！ ハッキリ言ってメガドラにもこれほどの野球ゲームはないと思うぞ。ナムコさん、頼むから「ギアスタ2」を出してくれ～。(東京都・松本順和・24歳)

オッズ表GG寸評

魔導強し！ メガテン脱落か？

だいたい出そろうものも出てきたせいか、新作ソフトのランクインも、やや落ち着いてきた感じがするゲームギアソフト専用のオッズ表。今後も、期待の新作をはじめ、古いソフトもバッチリ取り上げていくから、毎回ちゃんとチェックしてちょうだいね。

というわけで、今月の順位だが、最近はそろそろ票が安定してきたのか、上位下位ともに大きな変動はないみたいだね。今のところ上位は「魔導」勢が強く、最下位小帝王は「PSアドベンチャー」のままだ。本当はまだまだ隠し玉があるのかも？

オッズ表GG

※このランキングは、10票以上集まったGGソフトをランキング化してあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	魔導物語II ～アルル16歳～	RPG	8.7692
2	1	魔導物語I ～3つの魔導球～	RPG	8.7465
3	4	シャダム・クルセイダー 遙かなる王国	RPG	8.6686
4	5	シャイニング・フォース外伝II ～邪神の覚醒～	RPG	8.5645
5	6	ワールドダービー	SLG	8.55
6	3	女神転生外伝 ～ラストバイブル～	RPG	8.5116
7	7	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	8.387
8	9	アーリエル クリスタル伝説	SLG	8.308
9	10	GGアレスタII	SHT	8.3035
10	8	ハレーウォーズ	SHT	8.2666
11	17	上海II	TAB	8.2
12	12	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	8.1214
13	16	対戦型大戦略G	SLG	8.0666
14	11	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	8.0476
15	20	ギャラガ'91	SHT	8.0476
16	14	タントア～ル	ETC	8.0212
17	13	GGアレスタ	SHT	8.0208
18	15	モンスターワールドII ドラゴンの罠	ACT	7.9666
19	18	ぷよぷよ	PUZ	7.9061
20	—	マジカル・パズル・ポピルズ	PUZ	7.9
21	19	ウッディポップ	ACT	7.8947
22	21	レミングス	PUZ	7.8235
23	23	パックマン	ACT	7.75
24	22	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	ACT	7.75
25	28	モータルコンバット	ACT	7.606
26	27	ソニック&テイルス	ACT	7.5736
27	25	ソニックドリフト	RAC	7.5693
28	33	アラジン	ACT	7.5
29	35	The GG忍	ACT	7.4615
30	29	ヘッドバスター	SLG	7.45
31	30	マッピー	ACT	7.4218
32	32	ファンタジーゾーンGear	SHT	7.42
33	34	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	7.414
34	26	ワギャンランド	ACT	7.4
35	24	エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	7.3953
36	37	ペンゴ	ACT	7.3814
37	31	なぞぷよ2	PUZ	7.3255
38	36	クニちゃんのゲーム天国	TAB	7.28
39	—	ラスタンサーガ	ACT	7.2727
40	38	なぞぷよ	PUZ	7.2025
41	—	ウインターオリンピック	SPT	7.1818
42	40	The GG忍II	ACT	7.0909
43	39	フレイ～修行編～	ACT	6.9375
44	41	スペースハリアー	SHT	6.9166
45	—	IN THE WAKE OF VAMPIRE	ACT	6.6923
46	44	ベア・ナックルII	ACT	6.6
47	43	アウトラン	RAC	6.5873
48	42	ワンダーボーイ	ACT	6.5714
49	45	コラムス	PUZ	6.5612
50	46	ギアスタジアム	SPT	6.4044
51	47	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	6.1739
52	—	対戦麻雀 好牌	TAB	6.1666
53	49	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	5.9636
54	51	GGドラえもん ノラのすけの野望	ACT	5.9523
55	50	ファンタシースター外伝	RPG	5.8529
56	52	サイキックワールド	ACT	5.8333
57	—	まじかる☆タルるートくん	SHT	5.8181
58	54	スーパーモナコGP	RAC	5.7702
59	53	ベア・ナックル	ACT	5.75
60	—	ポップブレイカー	SHT	5.75
61	55	斬GEAR	SLG	5.7291
62	48	タロットの館ーHause of Tarot	TAB	5.6451
63	56	G-LOC	SHT	5.6153
64	57	がんばれゴルビー！	ACT	5.3157
65	—	チェイスH.Q.	RAC	5.2727
66	58	プロ野球GGリーグ	SPT	5.2
67	59	幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～	ACT	5.0476
68	60	ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	RPG	4.72
69	61	ファンタシースターアドベンチャー	ADV	4.372

【予想屋様と隊長さんのおたよりコーナー】「なになに……『隊長さん、質問です。私は新参者ですが、1度投票したソフトは、その次の月にまた投票していいのですか？(滋賀県・村野裕恵・17歳)』なかなかいい質問だな、全然OKじゃ。また、次の月に違う点をつけても良いぞ。評価というのは月日とともに変動するからな。村野さんにはソフト1本ね」「ちょっと待てやオヤジ」「今はなき探偵団の在庫じゃ、許せ」

➔オッズ表F

※応募者の方は、ハガキにご希望のソフト名を第3希望程度まで書いていただけると発送がスムーズにいきます。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
389	381	モンスターレア	ACT	5.3846
390	384	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3702
391	382	究極タイガー	SHT	5.3666
392	383	ファイナルブロー	SPT	5.3577
393	386	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.3563
394	385	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.2747
395	387	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2212
396	388	アイル・ロード	RPG	5.1985
397	395	フリントストーン	ACT	5.15
398	390	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1492
399	389	パワーアスリート	ACT	5.144
400	391	GODS	ACT	5.1176
401	392	ターボアウトラン	RAC	5.1102
402	393	ファットマン	ACT	5.0871
403	394	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0612
404	397	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.0535
405	398	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9777
406	399	シーザーの野望	SLG	4.8727
407	401	A列車で行こうMD	SLG	4.826
408	402	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8065
409	405	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.7978
410	400	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.7916
411	403	G-LOC	SHT	4.7818
412	404	メガトラックス	RAC	4.7685
413	406	港のトレイジア	RPG	4.7539
414	407	セイントソード	ACT	4.7291
415	396	バトル ファンタジー	ACT	4.7058
416	410	アネット再び	ACT	4.6788
417	408	インセクターX	SHT	4.672
418	412	ストームロード	ACT	4.625
419	409	ヘビーノバ	ACT	4.6205
420	411	獣王記	ACT	4.5859
421	413	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.5714
422	414	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.4505
423	415	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.4107
424	416	火激	ACT	4.3654
425	418	スペースインベーダー90	SHT	4.35
426	417	レッスルウォー	SPT	4.3333
427	419	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3243
428	420	SDヴァリス	ACT	4.3103
429	421	JUNCTION	PUZ	4.2545
430	423	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1487
431	424	サンダーフォックス	ACT	4.1126
432	426	カース	SHT	4.1055
433	427	ズーム!	PUZ	4.0976
434	425	史上最大の倉庫番	PUZ	4.0933
435	428	ああ播磨灘	SPT	4.0679
436	438	魔天の創滅	RPG	4.0
437	429	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	3.9901
438	430	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.8437
439	422	スペース・ファンキーB.O.B.	ACT	3.8333
440	432	四天明王	ACT	3.8173
441	433	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.7976
442	434	邪神ドラクソス	ACT	3.5529
443	435	ストリートスマート	ACT	3.4519
444	431	オーサムポッサム	ACT	3.421
445	436	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3207
446	437	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3003
447	439	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.1834
448	440	ラスタンサーガII	ACT	3.1328
449	441	ダブルドラゴンII	ACT	3.0488
450	442	XDR	SHT	3.0318
451	444	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.9452
452	443	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	2.9349
453	445	F1サーカスCD	RAC	2.3333
454	—	爆伝〜アンバランスゾーン〜	ADV	1.6363

下位オッズ表寸評
ソ○ーの刺客か? 爆伝、劇的に参上!!

先月のソダン帝王討ち死にの報を受け、全世界の注目を浴びていた下位オッズ表の動向だが、今月はフタを開けてビックリ仰天(死語)/ ソ○ーが次世代の未来からよこしたと噂の高い「爆伝」大魔王がついに降臨し、新参の中嶋皇帝とサーカス円盤貴公子を魔界に引き連れ、ソダン帝国乗っ取りに成功したのだ。裏の帝王「バ○ードリフト」が闇に消えた今、表の帝王ソダンの復活は、ありえるのか!? セガは責任を取ってより強力な「ソダンII」を出すしか(笑)? 以下次号!!

△単穴馬紹介2
「ソニック」なのに意外と低得点。理由は…?

53着 前回49着 **ソニック・ザ・ヘッジホッグ2**

セガ/'92・11・21
3,800円/ACT/4M

全投票平均点 **5.9636**
本誌の平均点 **6.0**

メガドラ版とはまったくの別モノと考えたほうがよい。10分もやってると目が痛くなってくる高速スクロール、1面からしてやけに強いボス、あいかわらず集めにくいカオスエメラルドなどなど……。メガドラ最高峰のアクションをGGに移植すること自体、やはり無謀だったのでは……?(北海道・市川篤志・18歳)いくら「ソニック」だって面白くないものは面白くないってのは「スピンボール」でも実証済みだが、これもその一種。ジャンプが妙に浮くし、ボスがやけに強かったりと、爽快感が全然ない。これじゃあ「ソニック」じゃないよー……。けど、名前は「ソニック」なんだな(笑)。(新潟県・加藤智之・15歳)

×要注意馬紹介
最下位小帝王候補の初期作品。RPGの元祖?

68着 前回60着 **ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮**

セガ/'90・12・22
3,500円/RPG/2M+B・3

全投票平均点 **4.72**
本誌の平均点 **——**

最近の作品と比べると、メチャクチャ不親切。オープニングのイントロを聴くと「水戸黄門」を思い浮かべてしまうような音楽のセンスは、開いた口がふさがらない。「ソダン」のような色薬やその他の設定も地味で×。頼むからエクスカリバーを錆びさせるのはヤメて!(千葉県・こやましん・19歳)スー○ァミの「トル○コ」が有名になってしまったが、こっちのほうが難しくてやりがいが出てくる。(愛知県・永島哲夫・21歳)くそ!くそ!クソ!クソ!超ク○ゲー!!なんでこんなに点が高いの!?(兵庫県・黒田一郎・18歳)要は「ローグ」なんだけど、こんなもんでしょ、RPGなんてものは。(東京都・中嶋道男・24歳)

BEメガ編集部総評

いよいよ次世代機の登場までカウントダウンが始まりつつある'94年9月。メガドラの時代をある意味で支えてきた(ホントか?)最下位帝王争いにも、ついに次世代に向かって、世代交代の時がやったきてしまったようだ。これは気になるよね。2点台にいるソダンも十分に驚異的だけど、1点台のソフトがついに出てしまうなんて、もはや次元が違う感じだ。これは一時の暴落か、はたまた真の実力なのかは、来月以降ハッキリするはずだ。

上位争いはほっといても、この勝負の行方は見逃せないぞ!? というわけで、次回は「ダイナマイトヘッディー」他、実力者も登場予定。必見だ!

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数の時は抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、話題のイルカゲームの続編「エコー・ザ・ドルフィン2」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。おまけシナリオもついたこのソフトは、何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「エコー・ザ・ドルフィン2」は何着だ?

変身もする

今月の着順予想
謎の予想屋の予想は、106着だとか?

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本!海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、メサイヤの人気作の続編「ラングリッサーII」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場した時の予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

同じに見えても、デキは悪くない1本だぞ。

BEメガ読者レース参加者募集中!!

《記入例》MDとGGは分けて書く!
メガドライブ・メガCD(5本まで!)
・バーチャレーシング(9点)
・シルフィード(9点)
・ぷよぷよ(MD)(9点)
・三國志III(CD版)(7点)
・ソード・オブ・ソダン(3点)
ゲームギア(3本まで!)
・ソニック&テイルス(8点)
・ぷよぷよ(GG)(8点)
・がんばれゴルビー(5点)
《コメント》《ほしいソフト名》
★「エコー・ザ・ドルフィン2」の着順予想:88着
★「ラングリッサーII」のオッズ予想:8.6511
※応募券がないとボツだよ〜

103
中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱『BEEP!メガドライブ』
「BEメガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、出るか出るかと思いつつ、まだ出てこない「エイリアン³」のジェネシス版と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。

参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(メガドラは5本、GGは3本まで!)、③コメント(なんでもOK!)、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は10月4日だぞ。

今月のにんじん!
エイリアン³

ちょっと古くなっちゃったけど、まだメガドラ版が出ないから、先行(?)プレゼントしちゃおう緊迫感満点の1本だ。

【8月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表!】最後は8月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&にんじんソフトジェネシス版「チャックロック」のセットの当選者を発表するぞ。夏休み明けのラッキーな人は愛知県・児玉晋くん、東京都・武内芳司くん、鹿児島県・林功太郎くん、岡山県・佐藤未来さん、宮城県・葛西正則くんの5名だ。おめでとう。待っててね。

読者レース応募券 10月

BE-MEGA WOLRDWIDEな情報を先取り！ NEWS & INFORMATION ニュース アンド インフォメーション

Akino Kehai

INFORMATION バーチャファイター2が体験できる今度のAMショーも見逃せないぜ！

〝「遊び」が創る、21世紀の夢〟これが、9月23日に幕張メッセで開催される「第32回アミューズメントマシンショー」のテーマだ。

SNKブースでは15時からサムスピコスプレ選手権を実施。当日10時～14時の間にSNKブースにて参加受付。日本刀は持ち込むな!?

なにはともあれ「バーチャファイター2」が気になるところだが、SHTやRACそして対戦格闘など、さらなるリアリティ、そしてインタラクティブ性の向上が実感できるマシン3,000余台が会場をうめつくす。次世代機の最新情報も見ることができるはずだ。最近人気の占いマシンやコスプレ大会もおもしろいかも？

〈会場〉幕張メッセ
〈一般公開日〉9月23日(秋分の日)
〈入場料〉中学生以上 2,000円／小学生 1,000円（会場内のマシンはタダでプレイできます）

セガの目玉の1つは、バーチャシリーズ第3弾の「バーチャコップ」だろう。MODEL 2を使った新感覚のガンシューティングに酔え！

この他セガは注目作品が目白押しの予定だ。ST-V第1弾「ゴールデン・アックス・ザ・デュエル(仮)」も初登場するぞ。

SNKのNEO・GEOシリーズも「キング・オブ・ファイターズ'94」や「真・サムライスピリッツ」など超話題作で迎えるぞ。

アトラスの「豪血寺一族2」も、前回よりさらにパワーアップして登場だ。今度は変身するキャラがいろいろ増えて楽しいぞ。

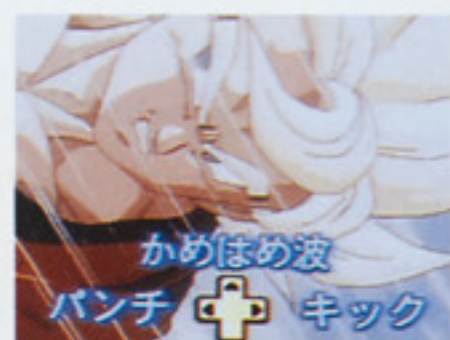
CSGも開催！ そしてCSGの季節。9月25日(日)池袋サンシャインシティにて秋の新作発表会が開催される（入場無料／開場時間10時～17時／文化会館2F）。サガサターン最新情報アリ？

NEWS バンダイのインタラクティブメディア「プレイディア」はこんなハードだ！

バンダイのCD-ROMプレイヤー「プレイディア」が9月23日に発売される。このハードはゲーム専用機ではなく、インタラクティブに映像を楽しむホーム・エンターテイメント・プレイヤーと位置づけられている。そのため価格も24,800円と安く、操作もシンプルだが、旭化成が開発したLSIによりフル画面の動画再生が可能だ。

専用ソフトも下のタイトルの他、「ハローキティ」(知育用ソフト)、「美少女戦士セーラームーンS」(クイズアドベンチャー）が同時発売される。

コントローラーはワイヤレス式。音楽用CD再生が可能な他、カラオケアダプターも発売の予定。

ウルトラマンパワード（インタラクティブADV）：プレイヤーが主人公になり怪獣と戦う。

ドラゴンボールZ（インタラクティブアニメ）：プレイヤーの操作次第でストーリーが変化！

SDガンダム大図鑑(仮)（ライブラリー）：登場キャラ640体以上収録の本格的電子辞典。

NEWS 「レイアース」原作者達の素顔が見れたよ「CLAMP IN WONDERLAND」

セガサターンで発売のRPG「マジックナイト レイアース」の原作者でもある超人気マンガ化集団CLAMP(クランプ)の夏のイベント「CLAMP INIWONDERLAND」が、さる8月13日、東京・よみうりホールで開催された。このイベントは全国5カ所で開催、夏休みまっ最中とあって会場は超満員のCLAMPファンで埋めつくされた。

当日は4人(CLAMPは大川七瀬さん、もこなあぱぱさん、猫井みっくさん、五十嵐さつきさんの4人構成）のおしゃべりを交えつつ、レイアースのひかるちゃん役の声優さんをゲストに迎えてのコーナーやCLAMPキャラ満載のスライドG OVAの上映、おまけに来年1月発売予定の新OVAの予告などなど盛りだくさんな内容で、集まったCLAMPファンは大満足。イベントは大盛況のうち幕を閉じた。今回参加できなかった読者もぜひ次回は参加してみては？

製作秘話や裏話などを話してくれたCLAMPの方々。机上のぬいぐるみはレイアースに登場するもこなのぬいぐるみ。

左が椎名へきるさん。超難関のオーディションをくぐり抜けレイアースのひかるちゃん役を射とめたのだそう。当日はみごとな歌も披露してくれました。

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：9月16日「幽☆遊☆白書 魔強統一戦」、9月22日「ジュラシック・パーク」。お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて10月7日(消印有効)。

SHOP 「パックマン」新商品が続々登場！ GAMESOULにもう行った？

「ソニック」や「バーチャファイター」、「パックマン」、「スペースインベーダー」などのデジタルメディアキャラクターグッズ専門店GAME SOUL（東京・渋谷パルコPART 3、大阪・心斎橋パルコ）にはもう行ったかな。先月紹介したＴシャツ類（写真）に加え、９月下旬からはトレーナー、パーカー、長袖Ｔシャツ、それにウインドブレーカーが登場の予定だ。

BOOK パッケージイラストを集めた原画集「TVゲーム原画ギャラリー」

ゲームソフトのパッケージを手にとって、それがどんなゲームなのか想像する一瞬って楽しいよね。そんなゲームの顔とも言えるパッケージやキャラライラストの原画を集めた画集がコレ。「セガＴＶゲーム原画ギャラリー」と題したこの１冊には、「ソニック」や「ファンタシースター」、「スペースハリアー」に「モナコＧＰ」など、おなじみのＭＤ＆ＧＧのゲームイラストがずらりと並び、画集としての見応えも十分。それぞれにイラストレーターや、レイアウターのコメントが添えられているのが興味深いぞ。

「セガＴＶゲーム原画ギャラリー」（グラフィック社刊／3、000円）メインイラストが大きくてウレシイ。ファンは買いだ。

NEWS ゲームをしながらテレビも見れる優れモノ PinP機能付きAVセレクター発売

インフォコムから発売の「ピクチャー・イン・ピクチャー」は２つのソースを１つの画面に同時に映し出す機能をもつチューナー付きＡＶセレクタだ。小画面分割機能のないテレビでも、裏番組を同時に楽しめるようになる。入力端子は４つあり、テレビ＆ゲーム、ＭＤ＆セガサターンなんて組み合わせももちろんＯＫ。小画面の大きさは画面の４分の１。リモコン付きで入力切替えもワンタッチなのがうれしい。

価格：32,000円／通信販売もしくはニフティサーブのオンラインショッピングにて販売（一般店頭販売予定なし）。

NEWS 秋からはサムライスピリッツ テレビアニメが全国で放映！

餓狼、龍虎に続き、とうとうサムスピもお茶の間に！ ９月18日（日）フジテレビ系列で、アニメ「サムライスピリッツ　破天降魔の章」が放映される。

太古の昔より暗黒神アンブロウジャに対立していた善の神アニスレイザによって選ばれた覇王丸、そしてナコルルら６人の聖剣士たちが、暗黒神によって復活した天草四郎時貞に立ち向かう！ これが今回のストーリー。監督は石踊宏氏。キャラデザは龍虎と同じく岩倉和憲氏だ。放送日は地方によって異なるので注意してね。

覇王丸にＳＭＡＰの香取慎吾、ナコルルに千葉麗子、そして十兵衛にはチイチイこと地井武男というキャスティングが妙。

THE SCENE OF J.LEAGUE 1994 Vol.5

撮影／大屋哲男

NICOSシリーズ開幕！ 実力伯仲で混戦の予感!!

NICOSシリーズ第４節				
ベルマーレ平塚	3	0－1 3－0	1	ジェフ市原

リティの不調に比べ、城や岩本、名良橋らの元気あふれるプレイを見ると新旧交代の雰囲気。いやいや、まだまだリティも負ける年じゃない!!

この試合では後半で途中交代してしまったマスロバル今後の活躍を期待だ。

今夏は記録的猛暑が続き、競技場の芝がダメージを受けている。平塚競技場も芝の濃淡ラインは消え、ところどころ地面がのぞいている状態。鮮やかなのはベルマーレの緑と青のユニフォームだけという感じだ。

さて、今回の注目はジェフの新外国人マスロバル選手（顔がパベルに似ている）。パスやセットプレイなどでいい働きを見せ、リティの負担が軽くなりチームの状態も上向きだ。この試合でも攻撃の基点となりサイドチェンジ、ワンツー、スルーパスと序盤のペースをつかみ始める。そして８分に五十嵐からのセンタリングを城がヘッドでファインゴール！

しかし、ジェフの鬼門は後半。あきらかにペースはベルマーレに変わった。オーバーラップした名良橋からのサイド攻撃と、前半のドリブル病から一転してナイスパスを出すアウミールの活躍で中盤がつながる。なによりベルマーレのイレブンが元気だ。後半１分に同点に追いつき、19分、28分と立て続けにゴールをゲットして勝利をモノにした。

マスロバルはスタミナ切れか、動きも悪くなり途中交替。頼みのリティも周りとのコンビネーションうまくいかずチャンスが生かせないままに終ってしまった。残念。

それにしてもレッズ、ベルマーレの活躍が光るニコスシリーズ。各チームの実力差はサントリーシリーズよりも確実に縮まっている。どうやら混戦の予感が……。　（森崎）

BEメガJリーグクイズ メガカルチョ

今月の予想は９月14日の試合から、新外国人選手が入団したチームに注目してチョイス。中でも要チェックなのは鹿島ＶＳ浦和。ナビスコカップではレッズが勝っているが果たして……。本誌予想は「チ・ガ・チ」だ。正解者の中から抽選で３名にお好みＭＤソフトを進呈！

NICOSシリーズ第10節（9 14）より

ホーム	2差以上	1差	PK	PK	1差	2差以上	アウェイ
市原	メ	ガ	カ	ル	チ	ョ	広島
鹿島	メ	ガ	カ	ル	チ	ョ	浦和
清水	メ	ガ	カ	ル	チ	ョ	名古屋

（今月の締め切りは９月12日の消印まで）

画像情報教育振興会（ＣＧ－ＡＲＴＳ協会）では、今年から文部省認定になった「ＣＧ検定」１級（１次検定：ＣＧの技法や関連分野に専門的知識がある指導者レベル）と３級（ＣＧの初歩的な事柄に理解があるレベル）の試験を11月27日に実施する。申し込みの受付は10月27日まで（当日消印有効）。会場、受験料、申込方法など詳細は、ＣＧ－ＡＲＴＳ協会ＣＧ検定事務局（03-3535-3501）まで。

NEW RELEASE

CD 持田真樹 君を見ていたい

テレ朝系ドラマ「青春の影」に出演中の持田真樹ちゃん。女優さんとしてはもちろん、歌手としても応援しているファンも多いでしょう。そんなファン待望の3rdシングルがリリースされた。この曲は同じテレ朝の「BIN BIN HOUSE」のエンディングテーマだよ。

●ビクターエンタテインメント/発売中/¥1,000

CD 遊佐未森 アルヒハレノヒ

いままで取り上げなかった〝海〟と〝恋〟という2つをテーマとしたアルバム。これまでの彼女の作品とはちょっと違った雰囲気になっているが、サウンドの気持ちよさは健在。伝説のグループ〝New Musik〟のリーダー〝Tony Mansfield〟が2曲プロデュースしているのも見逃せない。

●EPICソニー/9.21発売/¥2,800

CD 究極戦隊ダダンダーン おそるべき亜魔の陰謀

「究極戦隊ダダンダーン」が、なんとCDドラマ化された。声優は富山敬、北上喜久子、國府田マリ子など豪華布陣で3話を収録。歌は子門真人の「闘え!ダダンダーン」に加え、影山ヒロノブが「ぼくらのダダンダーン」を熱唱する。おまけもあるけど内容はヒミツ!

●キングレコード/9.21発売/¥2,800

CD 村上圭寿 K・ju FIRST TAKE

29歳という一般的には遅めデビューながらも、デビューシングルが連続してチャートインするなど、早くも人気上昇中の村上圭寿。このファーストアルバムでは、ファンキーなサウンドにのせ、夢を実現させた〝ちょっと先を行く〟アニキからのメッセージが表現されている。

●NECアベニュー/9.21発売/¥3,000

CD 高田文夫 vs 立川藤志楼'94

放送作家の高田文夫氏が落語家〝立川藤志楼〟として活躍しているのはご存知のとおり。落語の実力も各方面で高い評価を得ている。その人気に応え、今年の5月に紀ノ国屋で行われた落語会がCDでリリース。演目は古典落語の「紺屋高尾」。もちろん彼流のアレンジあり。

●日本コロムビア/発売中/¥2,300

CD ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス Vol.14 リッジレーサー2

出ました! 「リッジレーサー2」のCDが。サウンドは前作よりもリミックス的な雰囲気が増し、懐かしのゲームフレーズが流れる曲もあるというてんこ盛りの状態は痛快。前作のアルバムが売り切れ続出だっただけに、今回は買いのがさないよう注意してくれ!

●ビクターエンタテインメント/発売中/¥1,500

VIDEO NEO・GEOギャルズグラフティ SNK ADK

チバレーをナビゲーターに迎え、ネオジオ人気女性キャラクターが総登場するというカルトビデオが登場。プロフィールやエンディング、名場面はあたりまえで、チバレーのコスプレや4コマアニメ、SDあやつり人形など、凄い企画が目白押しだ。

●サイトロン/9.21発売/¥4,800

VIDEO 映画誕生100周年記念 世界初のアニメ

今年から来年にかけて映画誕生から100周年を迎えるという。その記念として、1906〜1918年の間に制作された世界初のアニメーションフィルムを集めたビデオが発売された。店頭販売はないので、欲しい人は03(3224)0321まで問い合わせてくれ。

●㈱モーションプロ/発売中/¥3,800

HEART BEAT INTERVIEW

PHOTO/鬼頭栄二

平松まゆき

ひらまつまゆき/シンガー

PROFILE

1976年8月17日生まれ、大分県出身、O型。7月「たかが恋よ されど恋ね」(日本コロムビア/1,000円)でデビュー。現在アルバムを制作中。「与えられたチャンスには怖がらずに何でもやっていきたい」と自分の色、自分しか表現できない曲作りを目指す。

夢を叶えるにはまわりからなんて言われても「絶対になるんだ」って強気でいることです

──女の子の立場からゲームを見ると?

平松　クラスの男の子が話しているのを聞くと、やってみたくなることもあるけど、なにか身近じゃない気がするんです。飛行機を壊すとか宝物を探すとか、内容とかも現実っぽくないじゃないですか。もしゲームに勝ったら、テレビから曲が流れてきてカラオケが歌えるなんていったら、スゴくやりたい。友達と遊ぶといったらショッピングとかカラオケをするし、私自身カラオケが好きなので、ゲームをしつつ、なおかつカラオケサービスがあればいいと思うんですけど、実現は難しいのかな(笑)。点が増えるとか画面の中だけじゃなく、自分が実際体験できるご褒美があるとうれしいですね。

──歌うことが好きなんですね。

平松　一番落ちつくのが歌ってる時なんです。楽しいというよりも呼吸と一緒なんですよ。それで、アイドルになりたいって思ってたんですけど、中学3年の時にマライア・キャリーを聴いてスゴく鳥肌がたって、本当に歌っていくなら聴く人にここまでさせなければいけないと、ボーカリストを目指すようになりました。

──どうすれば「夢」は叶うと思いますか。

平松　私の経験から言えることは、「絶対なるんだ」って信じる気持ちを、まわりからどんなに「なれない」とか「他の道にしなさい」と言われても、誰にも譲らず、自分で大切に持ち続けることだと思うんです。弱気になったらそこで終わりだから、夢に対しては強気でいって全然おかしくないと思います。

PRESENT■「明るく元気に」をキャッチフレーズに、秋葉原を中心に全国に展開するツクモ電機では、9月9日、19日を〝ツクモの日〟とし、全店でキャンペーンを実施する。また、これを記念して同社のCFキャラクター越智静香のオリジナルテレカを抽選で10名にプレゼント。ハガキに必要事項を記入の上、〒101 千代田区外神田3-2-14 ツクモ電機・広告部BEメガ係まで(9/19締め切り)。

BE MEGA RACING FREAK Vol.8

"コカ・コーラ"鈴鹿8時間耐久ロードレース 7／31決勝

スーパーバイク元年・1/1000秒の戦いに鈴鹿は燃えた!!

時計は7時を回り、バイクにライトがともる。スタートしてからすでに7時間30分がすぎ、サバイバルゲームも残すところあと30分となった鈴鹿サーキットでは、⑪RVFを駆るスライトと③ZXRのラッセルは1／1000秒を争うドッグファイトを展開していた。

それはまるでスプリントレースの戦いである。夜間走行になってからも2人の戦いは続く。

このバトルの伏線は、スタート30分後に起きた。12周目、宍戸竹志が200Rでエンジンブローしオイルをコース上にまき散らしながらコースサイドで炎上！ 鈴鹿は燃える。そこへトップグループが突っ込み数台が転倒。このため8耐で初めて赤旗中断。結局1時間の中断後、7耐としてスタート。初の2ヒート制による戦いとなった。

1ヒートでは5位スライト組と6位ラッセル組との差はわずか0.174秒差。2ヒート目がそれぞれ1位2位でその差0.288秒差という、8耐史上もっとも激しい息づまるバトルは赤旗（2ヒート制となったためチェッカーフラッグではなかった）が振られるまで続き、最後はポーレン・スライト組のチームHRCがスーパーバイク元年を制した。

さて、今年の8耐はバブル期のお祭気分は減ったが、その分戦いに重点が重かれた大会だったように思う。そんな中で、チームを率いて9年目を迎えた島田紳介のチーム・シンスケ・SNKが14位完走を果たした。来年は10年目の節目、プライベートチーム最強として表彰台を目指してほしいものだ。

2位以下は、ラッセル・ライマー(伊藤ハム)、伊藤真一・武石伸也(am／pm)、ローソン・永井康友（Y.R.T.R）の順、出走台数は66台、完走は45台であった。

ル・マン式スタートで8耐開幕！

4位となった永井のライディング。

有名人キャンギャルの三井ゆりちゃんだ。

喜びのポーレン・スライト。右は伊藤真一。

転倒!!

シケインの立ち上がりで転倒する青木宣篤。この後ピットへ向かう。

⑪と③の熾烈なバトルは最後まで続いた。

スタート前のラッセル。何を思う？

ネオジオをつけて快走するチーム・シンスケ。

今年のキャンギャルは質・量ともさびしい。

大封神伝

特報!! Special Report

1994 OCT 1

中華4千年の歴史を生かした何でもありありの奇想天外RPG!!

ビクターエンタテインメント／年末発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

西遊記、水滸伝とならび、中国三大奇書と称される封神演義をもとにした壮大なRPGが、MEGA-CDに登場する。物語の舞台は、今から4千年前の中国、殷の時代の末期。悪虐の限りをつくす殷の紂王を倒し神界に封じ込めるため、主人公の太公望が、周の文王を助けて戦う。なにしろはるか4千年前中国。人間の住む下界や仙人の住む仙界、そして『バック トゥ ザ フーチャー』さながら時空間を股にかけての展開は、まさに何でもありありの壮大さだ。描き起こしアニメビジュアルもふんだんに挿入され、スケールの大きな作品になりそうだぞ。

大封神伝

殷の紂王を神界に封じ込め!!

平和に暮らしていた主人公は、ふとしたことから紂王の軍隊に襲われる。絶対絶命のピンチを南極仙翁に救われ、仙界で修行。そして天命を受け、太公望として文王の軍師となるため下界に戻っていく……。

今日は乱暴者で有名な皇帝の軍隊も このへんをうろついているようですし

物語は、平和な村から始まる。こんな田舎の村の中でも、紂王の軍隊の評判は悪いみたい。

いつも子供達の相手をしてもらって悪いわねえ

主人公は、近所のめんどう見のいい。心優しい青年だったわけだね。

ぼくたちがかくれるから見つけてね 隠れるあいだ5つかぞえるから探してね。いくよ!

今日も子供達相手に隠れんぼをして遊んでいる。のどかな下界の田舎暮らしだ。

紂王の軍隊が…

我々は皇帝の軍隊である
紂王様の命により
死んでもらうぞ

そこへ主人公が将来自分に敵対することになることを知った紂王が軍隊を差し向けた。

と、ここからビジュアルシーン!

紂王の軍隊に襲われ、あえなく倒れる主人公。絶対絶命のピーンチ。

と、その時、仙界から南極仙翁と巨大メカロボットが救出に!

驚き、あっ気にとられる紂王の兵隊。驚くのも無理はないやね。

仙界に逃れた主人公。天帝は主人公に太公望としての天命を授ける。

太公望として紂王を倒せ!

紂王を封じ込めるには下界の陽の勢力である周の文王を助けねば。

仙界で修行を積む主人公。恐怖や誘惑と戦いながらの修業が続く。

修行も終わりをつけ、文王の軍師になるため下界に降り立つ太公望。

文王を探せ

文王の軍師になるには、まず文王本人を探さなくちゃね。

お前はだれだ
なにい 文王に会いたいだと?
そんな奴はここにはいない!

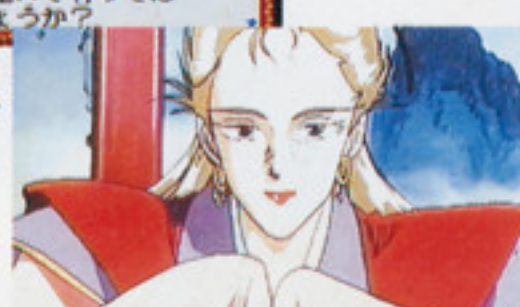
ダンジョンもあるでヨ

写真ではわかりづらいが不気味に光が明滅するダンジョン。グーな演出。

セン玉が仲間に

紂王を封じ込めるため、同じ志しを持った仲間が太公望のもとに続々と集結してくる。

お願いです!!
私も 一緒に連れて行っては
頂けないでしょうか?

きれいどころのセン玉が仲間に。ビジュアルシーンも満載だぞ。

大封神伝世界の謎

人間が住む世界"下界"の上に仙人が住む"仙界"がある。それぞれの世界には陰と陽の勢力があり、バランスをとっている。今は紂王のため陰の勢力が強くバランスが崩れている。だから神界に紂王を封じ込め世界を正常にしなければいけないわけだ。

スターブレード

ナムコのアクティブシューティングが緊急発進！

STARBLADE スターブレード

●ナムコ ●10月上旬発売 ●7,800円 ●SHT ●MEGA-CD ●1人プレイのみ

ゲーセンのポリゴンスペースSHTがメガCDで楽しめる

現在ほどポリゴンがブームにはなっていなかった'91年、すでにナムコは多数の業務用ポリゴンゲームを発表していた。その中でも特に話題になったのがこの「スターブレード」だ。

ナムコ開発スタッフより

「ジオソード、カムインジオソード……ジスイズチームリーダー……」。この言葉を聞いただけで蘇るあの戦闘シーン。沈黙の宇宙空間に響き渡る数々の音声はプレイヤーをアーケードゲームの気分に浸らせてくれます。

このゲームが、某次世代機の発売を待たずして家で遊べてしまう。そう、メガCDで発売されるのだ。喜べポリゴンマニアよ。

さて、ゲーセン版のクオリティがどこまで忠実に移植されているのかは、マニアでなくても気になるところだ。しかし心配には及ばない。確かに高速で動かさなければならないオブジェクト（例えば敵戦闘機など）は、オリジナルと違って、ワイヤーフレームで描かれている。だが、その動きやデモなどはほぼ完璧に移植されていると言ってもいい。早い話が、ゲーセンとあまり変わらない感覚で楽しめるということだ。

この姿、ゲーセンで見たことがあるでしょ？　これには特殊なディスプレイフィルターがついていて、不思議な奥行きが感じられた。

完全ポリゴンのすごいシューティング。ナムコはこの頃「ウイニングラン」も出すなど、ポリゴンざんまいだった。

アーケード版

スタートから中盤までを大公開

移植度は写真で見てもらうのが一番。そこで中盤までのシーンを紹介しよう。宇宙あり地上ありの迫力シーンを楽しんでくれ。

ジオソード発進！ そしてワープ!!

ミッションブリーフィング風のデモ画面を見て、いよいよ我らが宇宙戦闘機「ジオソード」が発進する。デモ画面がゲーセンそっくりなのは画面を見ればわかると思うが、最終目的であるマザーブレインに関する数少ないデータも表示されるので、見逃さないように。

発進した母艦の周囲には、すでに敵軍の戦闘機が攻め入ってきている。まずはこの周囲の戦闘機を撃滅することが、ジオソードの目的となる。が、敵戦闘機隊は、思いの外あっさりとワープして逃げて行く。

母艦から発進。迫り来る多数の敵機を倒し、マザーブレインを目指せ。

オープニングシーンもそのまま移植

味方の艦隊の姿も見えるが、かなり傷ついているようだ。敵戦闘機の数も多い。

画面右下の円形状のグラフは、ジオソードのシールドを残量を示す。

敵を追ってワープ！

アステロイドをくぐり抜けろ

ワープアウトした場所は、なんと隕石(いんせき)地帯だった。巨大な隕石が視界を遮(さえぎ)っており、敵の姿を発見するのもひと苦労という、とんでもない場所だ。さらに困ったことに、小型の隕石は敵によって改造が施されており、小型砲台として攻撃してくるものがある。これらの攻撃をかわすには、やはり先手を打つに限るのだが、すべての隕石が砲台になっているわけではないし、隕石の数も多いので、あらかじめ砲台の場所を覚えておくことが大切になるだろう。

ときどき視界を横切る巨大隕石もジャマだが、連射の手を休めずに撃ち続けよう。

隕石の向こう側から敵が！

自動操縦で助かった〜

こんな隕石が多い場所、いちいち避けていたらたまらん。

砲台に注意

遠くて見えにくい敵も、その敵が発射したレーザーを頼りに戦闘機の位置を予測し、攻撃だ。

ATTENTION

敵の攻撃

この「スターブレード」の魅力の1つに、多彩な敵の攻撃が挙げられる。敵はみな同じ武器を搭載しているわけではなく、いくつかの異なる武器を使って攻撃してくる。ということは、それら武器の特徴を知っておけば、有利に戦えるはず。ぜひ覚えておこう。

レーザー

ダメージこそ小さいものの、撃たれたレーザーを消す方法はないので、撃たれる前に撃て。

ミサイル

ダメージはやや大きいが、発射後に攻撃すれば破壊可能。速度はさまざま。

特殊ミサイル

敵のフラッグシップや砲台が撃ってくる特殊弾。破壊可能だが強力。

ATTENTION

戦艦の種類

多くの戦艦と戦わなければならないこのシーンで、絶対に知っておきたいのが戦艦の種類だ。それぞれ攻撃に特徴があるだけでなく、弱点も違う。弱点以外を攻撃しても無駄なので、効率よく攻撃しよう。

タイプ 1

ちょうど中央上部にある、いかにもブリッジがありそうな部分が弱点。そこを壊せば、その両わきにあるパーツも破壊できる。

タイプ 2

上下に分かれている、ヘンな戦闘艦。上部の、ちょっと穴が空いている部分を撃ちまくれば、戦艦は攻撃能力を失う。

タイプ 3

ワイヤーフレームだが、激しいミサイル攻撃がこわい。後部の少し膨らんでいる部分を攻撃すれば、破壊できる。

巨大戦艦群を強行突破だ！

込み入った隕石地帯を抜けると、息をつく間もなく巨大な艦隊が目に飛び込んでくる。その数は数え切れないほどだ。

艦隊の多くはミサイルによる攻撃を仕掛けてくる。このミサイル、発射されたと思うとアッという間に近づいてくるので、早めに破壊しておかないと危険だ。戦艦の周囲に、護衛の戦闘機を配備している戦艦も少なくない。これはミサイルよりも、狙いが定めにくい分だけこちらの分が悪い。

戦艦にはいろいろな種類があるが、後半に登場する戦艦は連続してミサイルを発射する。特に気をつけたい敵だ。

巨大戦艦から上方に発射されたミサイル。数が多いので、素早くカーソルを動かせ。

出た。これが敵の特殊砲台だ。突然出現し、四方八方にレーザーを発射する。

美しいポリゴン戦艦を鑑賞しよう

多数のミサイルを撃ちつつ近づく戦艦群。ミサイルより戦艦を優先して攻撃しよう。

スターデストロイヤーのような、ミョーな迫力がある巨大戦艦のお姿。

凹型建造物とコロニーがジオソードを襲う

宇宙に浮かんだ敵のコロニー。凹型になった溝を進む。

高速で、しかもロールしながら溝を進むシーンは迫力満点だぞ。もちろん敵も攻撃を仕掛けてくる。

滑らかに動く！動く！

細いワイヤーのようなものが、いくつも重なって建造物になっている。この緻密さが、なんともいえなく美しい。

膨大な数の戦艦を相手した後に待ちかまえているのは、敵軍が作った宇宙コロニーだ。このコロニーも隕石地帯と同じく、視界が悪くて戦いにくい。やはり敵の位置を覚えるに越したことはない。

コロニーには、さきほど戦った戦艦の残りも潜んでいるし、戦闘機の数もほかのエリアに比べると、かなり多く配備されていて、難易度は高い。

ここで特に注意したいのは、突然目の前に出現し、四方八方にレーザーを発射しまくる、特殊な砲台だ。たいてい数個連続で登場するので、1個倒したからといって油断せず、周囲をしっかり見張ることも忘れずに。

そして敵のフラッグシップの姿を、ここでも発見。今回も破壊することはできず、敵の本拠地である機械惑星「レッドアイ」へと逃げてしまう。

あのイヤなヤツが続けて登場!!

なんと、またあの特殊砲台が出現する。しかも今度は4基5基と平気で連続して出現するからタマラン。

奥に小さく見えるあの姿は、間違いなく敵のフラッグシップ、オクトパス。いくら攻撃しても、まったく歯が立たない。

ミサイルとともに、見慣れぬ白い敵機が襲ってくる。目の前で横方向にそれていってしまうが、

画面外で反転して、再びジオソードに襲いかかってくる。しかも連続して、激しい攻撃を仕掛けてくるぞ。

敵の本拠地についに到着したぞ！

SPECIAL REVIEW 「スターブレード」対応のコントローラーを試す！

なんとこの「スターブレード」は、通常のパッドだけではなく、マウスやアナログコントローラーにも対応している。そこで、それぞれのコントローラーの使い心地をお伝えしよう。

ファイティングパッド6B

このゲームでは、ボタンを1個しか使わないので、6Bも3Bも変わらない。カーソルの移動に関しては遊びやすく、お薦めできるものの、ボタンに関してはいまいち。できれば連射機能つきのパッドを使いたいところだ。

セガマウス

カーソルの移動感覚はなかなかいい。使っているとマウスの位置がずれるので、それを直すためにポーズする必要があるが、ポーズは右ボタンで可能なのがうれしい。しかし、パッドと同じように連射できないことはツライ。

アナログジョイパッドXE1-AP

この3種類の中では、もっともゲーセンに近い感覚で遊べる。カーソルの動きもかなりゲーセンっぽいし、問題の連射機能もバッチリ装備されている。一番のお薦めなのだが、今となっては売っているお店を探すのが難しい？

敵機械惑星レッドアイに突入

敵のフラッグシップを追って、ついに敵本拠地であるレッドアイに到着した。この中には倒すべきターゲット、マザーブレインがある。

上空から垂直に降下し、多数の防衛戦闘機を叩こう。奇襲が成功したのか、大きい敵もいないため、それほど苦労はしないはずだ。

崖の向こう側からも、多数の敵があわてて発進してくる。とりあえず奇襲は有効だったようだ。

ついに機械惑星の陸地が見えた。真上から急降下して奇襲を仕掛けよ！

戦闘機部隊のほか、地上部隊からの攻撃もある。たくさんのミサイルに気をつけよう。

敵の色も重要？

ATTENTION

ワイヤーフレームで描かれた敵には、それぞれ色がつけられている。それはなぜか。寂しいから彩りを加えるため、という説もあるが、本当は戦闘機の個性を表していたのだ。これは重要。

白　ザコ。正確な攻撃もほとんど仕掛けてこない。

赤　主にミサイルを使用。それほど強くはない。

青　正確なレーザー攻撃を仕掛ける。最優先で倒したい。

紫　オクトパスやその護衛。オクトパスは破壊不能(？)。

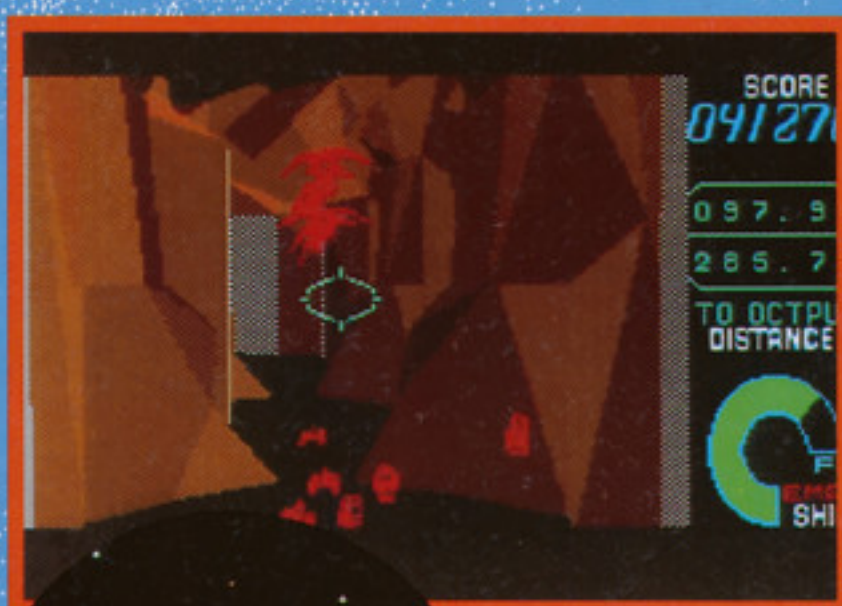
いよいよ地上戦　オクトパスを追撃せよ

レッドアイに突入後、敵のフラッグシップである「オクトパス」を発見。もちろん後を追う。地上には多くの戦闘機や武装車両のようなものがおり、敵からの攻撃はかなり激しくなっている。

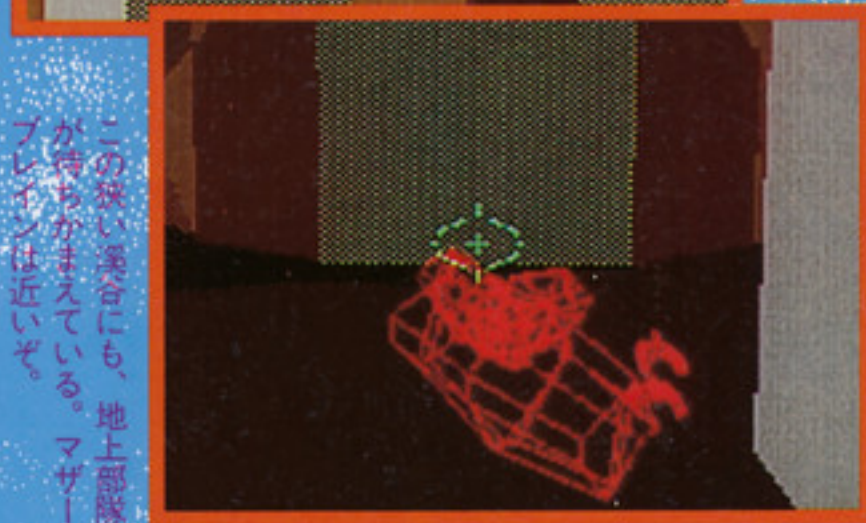
途中、オクトパスは渓谷を抜けるように、低空で飛行して行く。こちらもそれを追うため、左右に崖(がけ)を見ながら飛ばなければならない。自動操縦なのでぶつかる心配はないものの、それでも視界がさえぎられてしまうので、決して戦いやすくはない。しかも崖のところどころには、砲台が備え付けられている。

そしてこの後、ついにマザーブレインとの対決となるわけだ。マザーブレインについてのデータは、ほとんどない。心してかかれ。

ちらっと見える敵の基地

切り立った渓谷にそって進む。しかし突然、大量のミサイル攻撃が……。

地上部隊からの攻撃は、放物線を描いて飛ぶ、タルのような特殊な弾。しかもこの弾、1発では破壊できないのが困る。

崖の側面には、砲台が仕掛けられているところがいくつかある。

ときどきオクトパスの姿も見える。見えるたびに大量のミサイルを発射してくる。

この狭い渓谷にも、地上部隊が待ちかまえている。マザーブレインは近いぞ。

マザーブレインを倒し、そして………

というわけで、今回の紹介はここまで。この後はみんなで実際に遊んで、確かめてみてくれ。

今後の展開は秘密だが、マザーブレインを倒すだけでは平和は戻らない、ということだけヒントとしておこう。イヤなやつがいたでしょ。そいつを倒さないとね。

LD&VIDEOでアーケードの興奮が蘇る！

フルポリゴンで描かれたアーケード版の素晴らしい画像は、LDやビデオで見ることもできる。攻略の参考になるゲームプレイ画面のほか、オリジナルCGによるキャラクター紹介もついていておトクだ。高速で迫力のあるグラフィックは、鑑賞用としても十分楽しめるというところか。LD&ビデオの発売元はビクターエンタテインメント。定価は4,900円(税込み)。

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

→NEW RELEASE SCRAMBLE

ソニック&ナックルズ

●セガ
●10月18日発売
●7,800円
●ACT
●18M

完成度ゲージ ?% ?人プレイ

まだまだ謎が続くらしい……?

これが第2のタイトル画面!? どういうこと??

一見すると「なあんだ、ソニック3じゃん」て感じのタイトル画面。でも、よーく見ると「ソニック3&ナックルズ」とあるぞ。すると「ソニック3」と何か関係があるのか!?

ついに発売日や価格が決まってきた「ソニック&ナックルズ」。世界同時発売に向けて、プロジェクトも着々と進行中だ。

さて発表以来、謎が謎を呼んでいるこの「ソニック&ナックルズ」。詳しいゲーム内容や形態(けいたい)は、いっさい明かされていないが、今月は新たに公開されたタイトル画面を連続写真で紹介するぞ! ……といっても、これはどう見ても「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」のタイトル画面にソックリだよね?

タイトル画面は、先月号でも紹介したけど、別に前回のがニセモノというわけでもないのだ。とするといったい……?? まさに謎だらけのこのプロジェクト。次号はもっとスゴイ事実が出るかも!?

全世界ビックリ? 来月はもっとスゴイことが!?

さらに驚きの事実が!? 待て次号!!

ぷよぷよ通(2)

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●PUZ
●容量未定

完成度ゲージ ?% 2人対戦プレイあり

今度は完全移植で出してねん

※画面写真はアーケード版のものです。

アーケード版でヤケクソにヒットし、対戦中毒者の夢の中にまで現れ、メガドライブの普及台数増加に貢献し、ゲームギアはおろかすべてのゲーム機に移植され、あんまりゲームに関係ないカーバンクルの人気にも火をつけた「ぷよぷよ」の続編が、やっとこさ発表されました(長い)!

今回の「ぷよぷよ通」略してぷよ通(じつは2というダブルミーニング)は敵キャラクターが32人に増えたことや、おじゃまぷよの相殺システム、口に出すことすらはばかられるその他もろもろの改良点(えっ!)が満載!

新キャラが山盛り!

前作にも登場したものも加えて、32人もの敵が出てくる「ぷよ通」。フィールドをよく見ると、仲間とくっつけなくて孤独な赤ぷよが寂しそうに泣いている……。

倒すまでにかかったタイムを表示するシステムは、何かに影響するのかな?

モードによっては、通常の2倍の耐久力があるアイスぷよ(おじゃまぷよ)が登場。また、同時におじゃまぷよを送った場合、画面外で相殺されるルールも加わった。

まずはアーケード版を先に楽しんでね!

キャプテン翼

●テクモ
●9月23日発売
●7,800円
●SPT&SLG
●MEGA-CD

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイアリ

明日に向かってキックだ！

いよいよ発売が迫ってきた「キャプテン翼」。斬新なゲームシステムは、ファミコン版のものを踏襲していて安心だぞ。

今回紹介している画面写真は、翼の小学校時代の名勝負、南葛小と、名門修哲小の試合を再現したものだ。天才キーパー、若林に勝負を挑んだ翼の運命を握っているのは、もちろんプレイヤーの腕しだい。試合に勝つと、アニメ顔負けの美しいデモを見れるぞ。

アニメ版と同じ声優を起用しているため、ファンなら絶対に見逃せない１本になりそうだね。

若林に挑戦だ

天才キーパー、若林にボールの挑戦状を！

おまえが
ほんとうに あの おかから
ボールをけったやつなら

翼のボールの威力に驚く若林だが。

つばさ 495

単身で修哲陣営に挑む翼。突破できるか？

試合に勝つと、ライバルとしての友情が芽生えるのだ。

リーサルエンフォーサーズⅡ

●コナミ
●11月発売予定
●9,800円（銃同梱）
●7,800円（ソフトのみ）
●SHT
●MEGA-CD

完成度ゲージ 90% 2人同時プレイあり

豪華アメリカ取材敢行！（ウソ）

ゲーセンで現在好評稼動中のリーサルⅡが、メガＣＤに移植される。アメリカでの移植作業もほぼ終了し、発売を待つばかり。そこで今月は、新たなメガＣＤ版の画面写真をお見せするとともに、本作の取り込み映像の撮影が行われた、アメリカのロケ現場を、開発スタッフが持ち帰ったスナップ写真で紹介してしまおう。

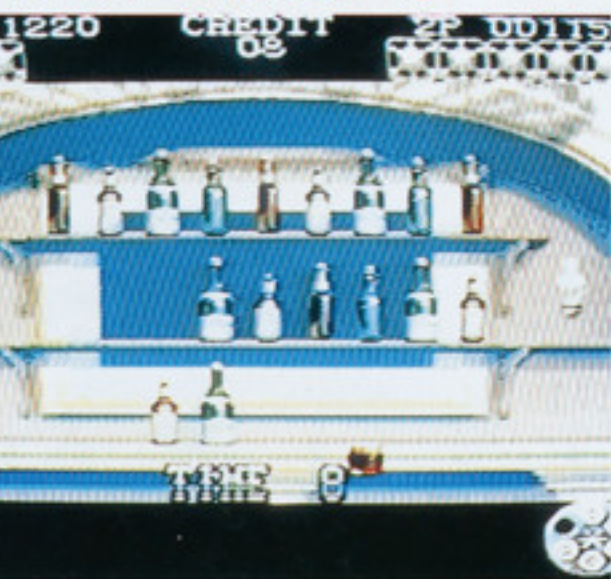
OK MINE CO.

Ⅱはステージセレクトが可能になりより気軽に楽しめる一方、敵の出現パターンが複雑になりゲーム性が大幅に向上した。

ボーナスステージも業務用を忠実に移植。前作で好評だった、家庭用オリジナルのPRACTICEモードも入っている。

ここがオールドツーソンスタジオだ!!

京都の太秦スタジオというより、日光江戸村って感じですな。

ＬＥⅡ用のロケが行われたのは、アメリカ・イリノイ州にある「オールドツーソンスタジオ」。19世紀後半の西部の町並みや生活風景が復元されている。

新作ハミ出し情報

次世代機が出るということで、世間の目はそっちに移りつつあるようだけど、まだまだメガドライブは秋から年末に向けて話題作がそろってるぞ。とりあえず、ここのページで登場している４本もいいけど、アクレイムやテクモの自信作にも注目！　というわけで新着画面を速報だ！

QUALIFYING RESULTS

アクレイムの新作「ナイジェルマンセル・インディ（仮）」の画面だ。

１人プレイの場合はこうなる。

２Ｐ対戦時は上下２分割画面に。

「テクモスーパーボウル２」も順調。モードも多彩だぞ。

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

サムライスピリッツ

なんとほとんど完成したらしい

完成度ゲージ 70% 2人対戦プレイあり

●セガ
●11月発売予定
●価格未定
●ACT
●容量未定

バラエティ豊かに贈るサムスピワールド!!

目障りな数字もなくなって、発売も接近してきたMD版「サムライスピリッツ」。先月は、なんと他社からメガCD版が出るっていう発表があったけど、これもこのゲームの人気を物語ってるといえそうだね。

というわけで、今月はいよいよ完成版に近いサンプルが届いたので、詳しいゲームシステムと、再現された画面の数々をお見せするぞ。そうそう、サムスピの楽しい場面(!?)を集めたサムライシアターも開演しちゃってるので、そっちのほうもよろしくね。なんてったって名作だから、こういう遊びも満載だぜ。

数字もとっぱらわれて

いよいよってか!?

セリフが!!

勝つとキャラがそのまんまの画面で喋り出す。けっこう新鮮だよね。じゃあドアップ画面は!?

こいつぁうれしい!!

対戦では、このようにハンデやステージが選択可能。飛脚!?

天草さんは対戦のみ

天草様は1Pモードだと使えないの。だが2Pなら思う存分よ!

チームバトルモードは当たり前!?

対戦モードでは、おなじみのチームバトルができるようになっているぞ。でも、このチームバトル、相手の選んだキャラは使えないようになっているのだ。つまり、同キャラ対戦は不可ってワケ。でも、それでキャラの取り合いが結構楽しくなるんじゃないかな。ちなみに、ルールは勝ち抜き戦で5人倒したほうが勝ち。1試合ごとに対戦表が出るので、なかなか燃えるぞ。モチ天草様も使用可能だ。こりゃ天草様の取り合いになることしきりかもね。普通のプレイに飽きたり、多人数の友達がいる時などに遊べるからチームバトルはいいよなぁ。

1人ずつ選べ!

はじめにキャラ選択。同キャラや連続同じキャラはできないぞ。でもこのほうが熱いって絶対。

んで戦う

あとは普通に戦って勝ち抜いていけばよろし。跳尾獅子!

試合ごとに対戦結果が出る。1キャラ5人抜きを目指せ!

1Pプレイのボーナスとデモもあるんだよ！

１Ｐモードでは、藁人形斬りのボーナスステージと、天草様復活のデモがちゃんと再現されている。１Ｐで天草様が使えないのはちょっとさびしいけど、デモでそのりりしいお姿を拝見できるからいいか。藁人形斬りは、ちゃんと３面ぶん用意されているので、キリキリしちゃおう。イジワルな出方もまんまだ。

えーんぶ！
後ろで黒子が正座しているボーナスステージ。時間内に次々と出る藁人形を一定数斬りまくるんだ。

ああっ天草さまっ
天草様の復活。こりゃ見どころです。メガドラ版のデモはオリジナルとちょっと違うけど……。

サムライシアター本日開演!! とくと見れ!!

西はフランス東はメリケン。北は蝦夷地に南はマヤと、やってきましたサムライどもが今日も今日とて斬りまくる。そりゃ！ サムライシアターのはじまりはじまりぃ〜ってね。大げさなはじまりだけど、今月のメインはサムライからほど遠いワンフーとタムタムでいくぞ。女の子に嫌われがちなこの２人だけど、どこがいけないのか。今回はそれをメインにお送りします(笑)。こりゃアキれられてもしかたがない。お代は見てのお帰りってことで。

ワンフー、イヤイヤ大暴れ！

ワンフーっていったら大蹴りの投げ技。まさにお尻イヤーン。しかもフンドシにはミョ〜なスジが。

人を人とも思わぬ!!
大斬りの投げもヒドイ。しかもボタンやレバーを連打してると、最高６回も刺す。普通死ぬ。さらに、刺した後ゴミみたいに蹴り飛ばすもんな。サドっ気が多い人向けのキャラか。

ナマハゲ状態
悪い子はいねえかー
ねしょんべんタレはいねえかー

人間椅子
刀がないと、この投げになる。骨盤バッキーンでシャルロット安産確実だぜ。

ポイ捨てはやめれ
これは中斬りの投げ。ポイ捨てだもんなぁ。あわれシャルちゃん。

カタナトレル タムタム ウゴキハヤイ コワイ……

何がイヤってあなた、パグナディオスのこの２本の指でしょ。しかも刀がなくても出るし。

むすんでひらく
タムタムは殴る直前に手を開き、殴ると手を握る。このにぎにぎがたまらん。連打すれば、13発も入れることができちゃうのもコワイ。

ペイッ!!
刀がないと、動きが速くなるばかりか、攻撃もなんかすごくなる。しかも刀がなくてもほとんどの必殺技が出せる。強いんだけど、なんかね。

こいつも残酷
大斬りの投げだ。これもかなりヒドーイ感じ。連打で最高11回刺すぞ。もうズタズタ。でも、それがあなったのっいいト・コ・ロ…!?

忍の恋発覚!!

荒波しぶく岩場にふたり、そっとよりそう影がある。ジャーン、なんとこの忍者どもは逢引をしていたんですねぇ。なんちって じつはふたりとも分身の最中なのよね〜。

やっぱナコすか！

あったあったありました。ナコちゃんの刀なし勝ちバージョン。やっぱコレっす。思わずヘンなセリフ言わせちゃったっす。カワイイっ。アイヌでもコイヌでもなんでもいい！

プリン

天草四郎時貞アワー

今回もあります天草史郎時貞アワー。ちっちゃくなりましたが、今回は天草様の苦悶の表情をご覧ください(笑)。

セガより一筆

パンパカパ〜ン!! 先月の予告どおり、メガドラ版「サムライスピリッツ」の発売時期が決定!!
今の予定だと、11月にはみなさんのお手元にお届け可能かなーって感じです。
移植度もなかなかのもんだから、楽しみに待っててほしいな。

豪血寺一族

異色の格闘ゲームがMDに登場!

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

●アトラス
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●24M

PRESS START BUTTON
© ATLUS CORPORATION 1994

豪血寺…それは戦いの歴史である!!

豪血寺一族……。この一族は5年ごとに格闘大会を開催し、その優勝者が一族の頭首になる習わしがあった。大会出場の条件は、豪血寺一族の血を引いている者なら誰でもOK。しかし、現実には豪血寺お梅が60年もの間、頭首の座を守っているのだった……。業務用の対戦格闘としては異色の「豪血寺一族」、MDでも再び異色旋風を巻き起こすか!?

登場キャラ、必殺技、そしてその世界観、すべてが異色という「豪血寺」。ヘンなモノ好きの人にはたまらない1本かも。

打倒お梅の悲願を果たせ!

「豪血寺」ならではのアクション

「豪血寺」のゲームシステムは、他の対戦格闘モノにはない特色がいっぱい盛り込まれている。要注目だ!!

2段ジャンプ
全キャラが2段ジャンプできるようになっている。フェイントなどの空中戦がポイントだ。

ダッシュ攻撃
相手方向に2回レバーを倒してダッシュ。さらにこの状態から攻撃すると威力も倍増する。

MD版だけのオリジナルモード

完全異色、いや移植がウリのMD版だが、さらに業務用にはなかったモードも搭載。カラオケもあるとか!?

バトルロイヤル
一族のメンバーが分かれ、本家がどちらかを決めるというバトルロイヤル戦が用意された。

VSバトル
対戦モノお約束のコンフィグモードもついている。当然同キャラ対戦は色変えでできます。

ストーリーデモもクリソツ

頭首のお梅は、本ゲームの主人公であるお種の双子の姉。ちなみに彼女達は78歳。

闘いの舞台は、お梅の富と権力の象徴「お梅ワールド」で展開する。

私達が次期頭目を狙うために集まった8人なのよ

GOHKETSUZI. OTANE
豪血寺お種

精気を吸い取る驚異のババァ!!

豪血寺一族の現頭首お梅の双子の妹であり、本編の主人公。齢78歳になるバアサンではあるが、数々の必殺技を使いこなし、その実力はトップクラスと言われる。このお種最大の特徴は、〝相手の精気を吸い尽くすことで一定時間だけ若返る〟ことができる点だろう。ヘンなババァが一瞬にしてカワイコちゃん(死語)になるサマは、見ている対戦相手にとって大きな精神的なダメージを与えることは間違いない。彼女を乗りこなせないようでは、「豪血寺一族」を語ることはできないぞ(意味深)。

精気を吸い取れ!

こんなババァが…

変身前

お種の投げ技は〝若返り〟攻撃となる。チュバチュバッと相手の精気を吸えば、右のかわいい女のコに変身するのだぁ!! でも10秒だけなの。

こーんなカワイコちゃんに!!

変身後

威嚇顔	岩砕歯	星龍乱舞弾	天舞脚	桃恋火	虹色壁
顔に気をまとって相手を驚かせる対空技。上昇中無敵のため非常に強い。	入れ歯を相手に向かって投げつけるという飛び道具。スキも少ないぞ。	衝撃波を相手に何発も叩き込む、飛び道具系の必殺技。遠距離戦で有効。	相手に向かって急降下しながらの蹴りを出す。2段ジャンプから使おう。	変身時に使う飛び道具で、当たると相手は燃える。空中でも出せるのだ。	変身時のみの必殺技。アニーの使うレインボー・バリアと効果は同じ。

ANNIE. HAMILTON
アニー・ハミルトン

かわいさNo.1の女格闘家

ロンドン生まれの高飛車娘(21歳)。リーチのある通常攻撃を使いこなせば、どのキャラとも対等に戦える力を持っている。ちなみにお種の変身中はアニーそっくりだ(ということは、アニーの50年後はお種みたいなババァなのか!?)。

必殺技
スワニークラッシュ
レインボーバリア
アニーダイナミック
フォトンバースト

REIZI.OHYAMA
礼児・大山

修業に明け暮れる熱血漢

某格闘ゲームのリュ○みたいなタイプのキャラが礼児だ。飛び道具で相手を飛ばせて上昇中無敵の流炎昇で反撃……という黄金パターンがとにかく強い。通常技、必殺技ともにバランスのとれたキャラなので人気も高いぞ。

必殺技
激掌破動波
流炎昇
雷吼脚
昇燕舞

KIESE.WEINE
キース・ウエイン

マスクの甘さで人気のマト?

相手にダッシュしながらの攻撃を得意とする、攻撃重視の初心者向けキャラ。通常技よりも派手な必殺技をメインにして戦うためか初心者にも人気があり、お種、アニーと並んでよく使われる。ローリング・キャノンが勝利へのカギだ。

必殺技
ナックルボマー
スパイラルキック
ライトニングスラッシュ
ローリングキャノン

WHITE. BUFFALO
ホワイト・バッファロー

心優しきインディアン戦士

動きは遅いものの通常技のリーチ、攻撃力ともにトップクラスのパワーファイター。キック系の通常技が強い他、中間距離から奇襲をかけられる必殺技タックル・ブローがあるため、とにかくスキがない。業務用では最強だったが…?

必殺技
アローショット
フライングエルボー
バッファローストーム
タックルブロー

ANGELA. BELTE
アンジェラ・ベルテ

肉体派のパワーファイター

全キャラ中一番動きは遅いが、その弱点を補ってあまりある攻撃力を持つのがアンジェラだ。最大のリーチを誇るラブミー・ウィップ、飛び道具をすり抜ける最強の突進技アンジェラ・ボディーアタックを使い、相手を押していこう。

必殺技
ラブミーウィップ
サンダーウォール
アンジェラボディーアタック
スマッシュキック

残りのキャラは…また来月

ここまで紹介した6人の格闘家以外にも、陳・念、服部才蔵という業務用にいたキャラがMD版にも登場する予定だ。今後の情報を待つべし!!

業務用にほぼ忠実なキャラクターセレクト画面。試合後のメッセージもバッチリあるぞ。

CHIN.NEN
お坊さんのようだが、実は物欲のためならどんな手段も選ばないという破戒僧(?)。画面端での攻防ならメチャクチャ強いぞ。

HATORI.SAIZO
忍者ならではの機敏な動きで相手を翻弄する。必殺技で遠目の間合いから牽制し、相手がスキを見せたらすかさずダッシュ投げを狙え。

メーカーさんからひとこと
まだ発売日は未定ですが、「豪血寺一族」はマスターに向けて作業が進んでいます。メガドライブ版オリジナルの〝バトルロイヤル〟モードでは、敵を倒すと次のキャラがスッと出てきて、スピード感のある対戦ができるのだ。結構熱くなるぞ。(アトラス/伊伝)

エイリアンソルジャー

全ステージを紹介したら本が1冊できちゃうよ

完成度ゲージ 10%　1人プレイのみ

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●16M

AD2010.THE SKULLANDCROSSGUNS, HAVE COME FROM SPACE TO INVATION. AND,WE CRIED FOR HELP TO OTHER STARS.
ALIEN SOLDIER
- WORLD OF THE SF-COMBAT-SHOOTING -
HE WILL COME WE ARE THE EARTH.
GAME START
PRESENTED BY © 1995 SEGA

ステージ1の11種類にも及ぶ敵キャラクターを全公開！

先月の初公開以来、早くも期待度が高まっている「エイリアンソルジャー」の最新画面を、またまた思いっきり見せてしまうぞ！

今回はステージ1の全11体におよぶ敵キャラクターのうち、新たに6体を他誌では見られないほど細部にわたって紹介する。

それにしても、これだけ大型の敵がいっぱい出現するというのに、まだステージ1が終わったばかりというのは驚きだよね。しかも、ステージ2以降もこのレベルの高密度で展開するってんだから、今から完成が待ちどおしくてしょうがないぞっ！

ステージ1の熱き展開！

ジェットリッパー → アントロイド → ローリングスナイパー → 亀頭満作 → ハニーバイパー → クラブバーバー → ジョーカー → ST-210 → フライングネオ → Xiタイガー

巨大敵キャラクターと闘ったあとは、こうしたザコ戦がつなぎで入っている。ザコのくせに、いやに細かい動きを見せてくれるぞ。

亀頭満作（仮称）

今回の記事のメインが、この亀頭満作だ！　名前のすごさもさることながら、精緻を極める剣技の数々も、思わず見とれてしまうほどリアル。ここに掲載した以外にも、剣をお手玉のごとくもてあそぶ粋なアクションとか、逆手に構えてからの突きといった、豊富な動作パターンをもっているぞ。

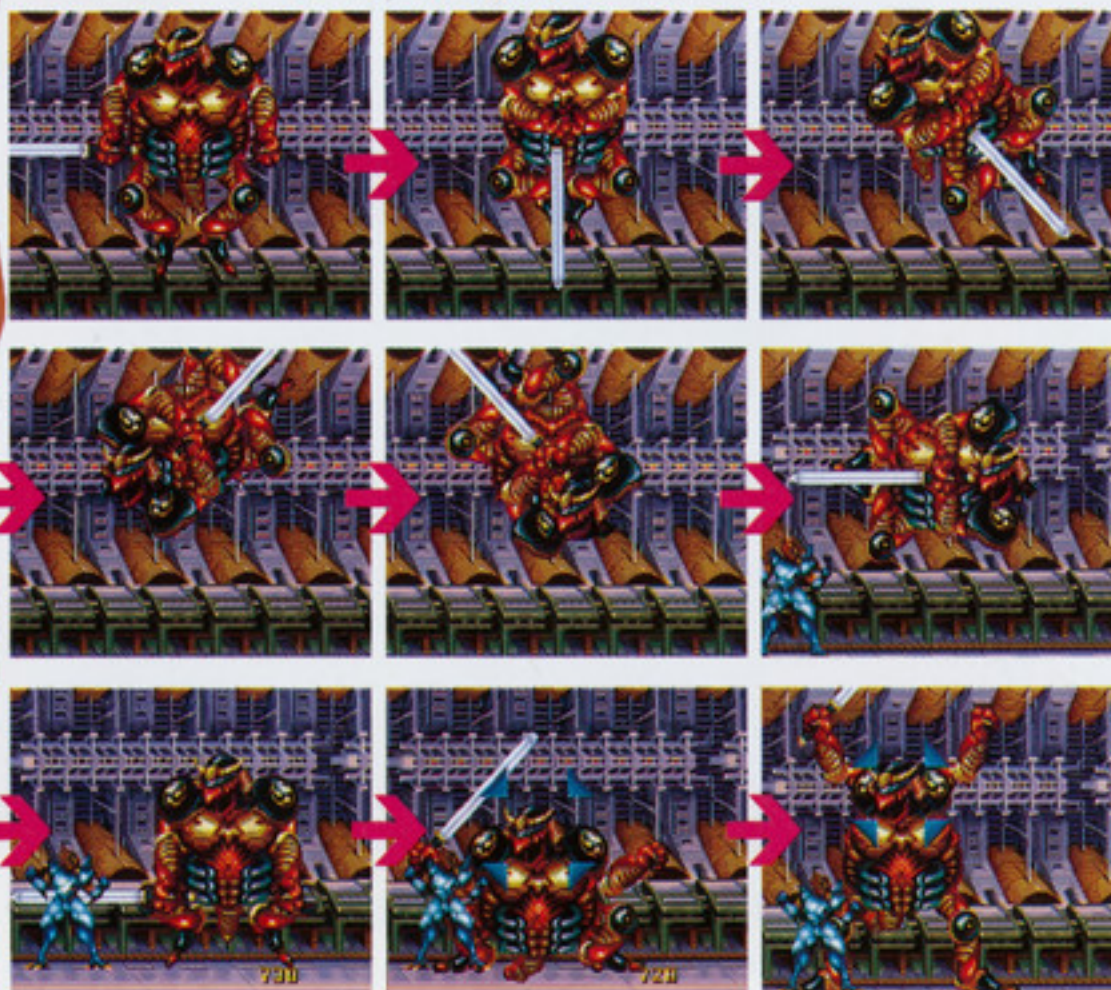
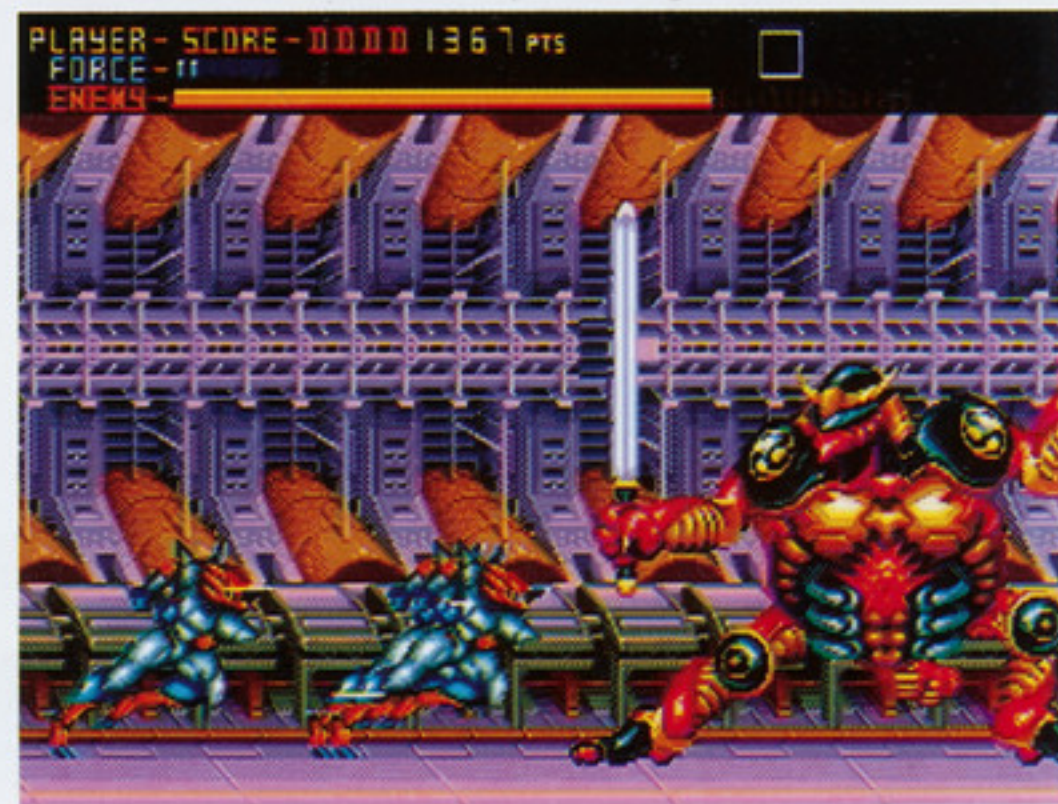
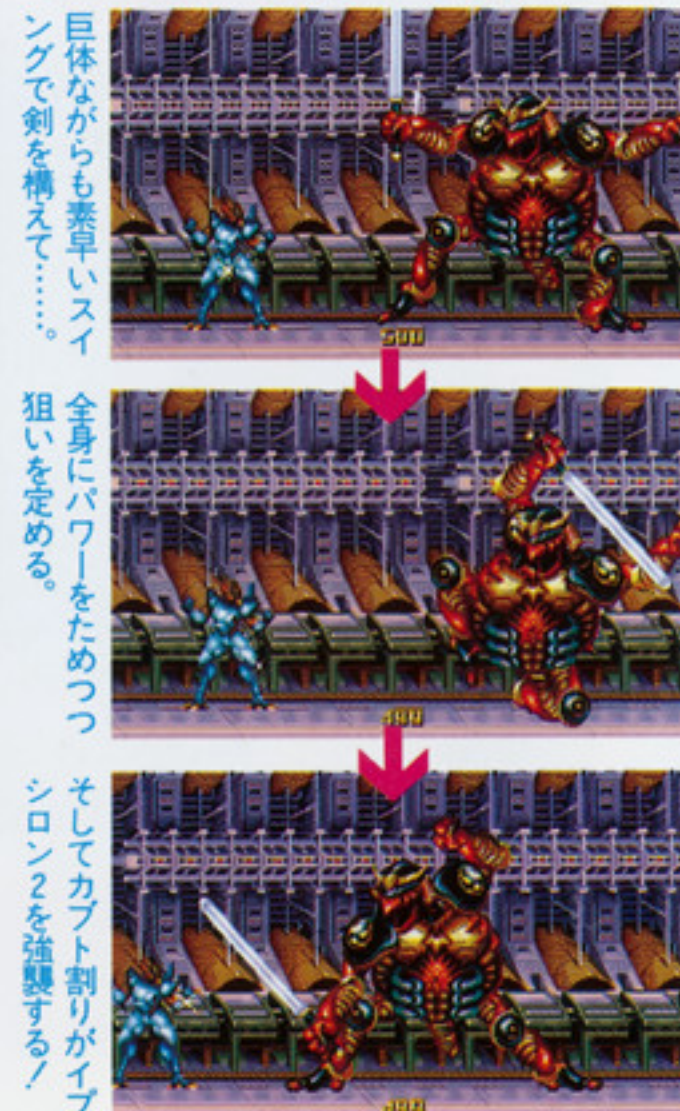
必殺技　千人斬り（仮称）

バンザーイ！

必殺技　カブト割り（仮称）

巨体ながらも素早いスイングで剣を構えて……。

全身にパワーをためつつ狙いを定める。

そしてカブト割りがイプシロン2を強襲する！

ローリングスナイパー

ローリング撃ち

中央の目玉が本体であるローリングスナイパー。衛星のごとく回っている玉がイプシロン2の弾丸をはねかえすぞ。

ジョーカー

今度は、理科のカエル解剖に使われそうな、血管浮きだしまくりのカエルがお相手します。屈伸運動をして足の筋をほぐしてからジャンプってのが大爆笑！

よ〜く屈伸運動をしてから、びっくりジャ〜ンプ！

じたばったすっる〜なよっ！

ST-210 テロバスター

ジョーカーを葬り去ったら、次は冷酷非常なマシン兵器が立ちふさがる。奴を破壊せねばこの先のエアバス内部に進めない！どうするイプシロン2！

侵入者ヲ発見！直チニ制圧セヨ！

エアバス搭乗口を通過した瞬間、エマージェンシーコールが！

イプシロン2を侵入者とみなし、天井から現れるテロバスター。

親切ミサイルースカッティの嵐をかわすのだ！

フライングネオ

嵐が吹き荒れる機上に乗ると、飛行生命体のフライングネオが！「急降下ばた足」と「奥さんの風サポート」という2種類の攻撃にはタジタジか？

旅客機上でのバトル！いよいよステージ1も佳境に！

あやしげなザコが跳梁するエアバス内部。狭い空間だけに危険も増大する。

そしてエアバスの扉をはずし、風に煽られながらも戦闘開始だ！

雷鳴とどろくラストシーン！最後のシメはXiタイガー！

Xiタイガーの補佐のためにやって来たイントゥルーダーが威圧する。こいつには裏設定があるが、それは別の機会に語ろう。

嵐もようやくおさまった頃、さらなる敵が上空を覆った。

肉感的な戦艦

Xiタイガー登場！

イントゥルーダーが去ると、大将のXiタイガーがババ〜ンと登場。

このシーンがカッコ良すぎ！

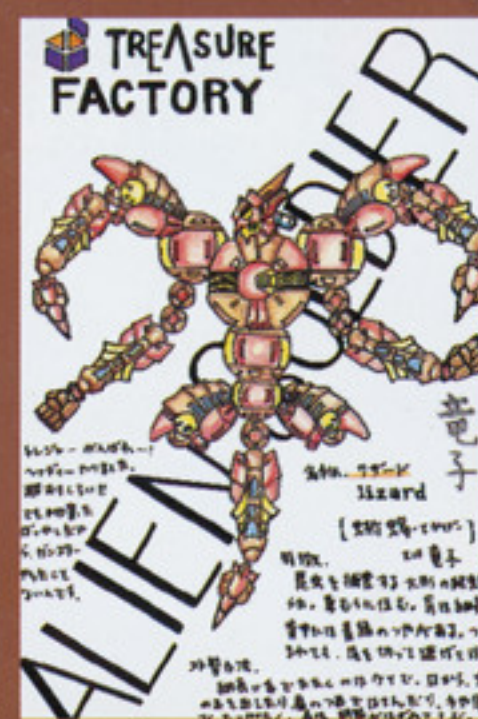
やっぱりXiタイガーは何度見てもカッチョ良い。しかも時々の落雷で逆光になる瞬間なんか、もうたまりませんわい。

セブンフォース カエデ・変形パターンコンテスト中間報告！

9月号で募集した「変形パターンコンテスト」だが、現在のところ作品がコンスタントに届いており、順次トレジャーに転送しているという状況である。てなわけで、ここでちょっと中間報告だ。応募作品は全体像を創ったところで力尽きたものや、動きを細かく設定したものなど、ピンからキリまで揃っていて、どれが採用されるか予想もつかないけど、〆切（9月末日必着）までにまだ余裕があるから頑張ってくれ！

新潟県・亀井賢史の作品

兵庫県・広内功二の作品

ここでちょっと先月号の訂正。47ページに掲載したカエデのパーツリストの中に、回転可能であることを示す矢印が抜けているものがありました。正しくは、回転可能なパーツはA、B、C、H、Iです。

開発者からひとこと

おはようん。射角15度の日差しが俺の瞳にインサート。会社は僕のおうちさ。ひとりでも寂しくないや。禁煙終了。ちょっとだけASが面白く感じられるようになった。何かが見えてきた。おぼろげながらも未知の面白さに近づきつつある。しかし俺の歩みは遅い……。

（1995／NAMI）

※中間報告として掲載させてもらった2人には編集部より粗品を進呈します。

魂斗羅 ザ ハードコア

ステージマップ&スタッフコメントで魂斗羅ワールドに浸れ!

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

- ●コナミ
- ●9月15日発売
- ●9,000円
- ●ACT
- ●16M

個性豊かなキャラクターが新たな魂斗羅伝説を築く!

激しいアクションと目まぐるしく変化する展開がこのシリーズの特徴だけど、それに加えて4人の個性的な主人公が登場しているのが「魂斗羅　ザ ハードコア」の見どころだ。しかも、豊富なステージ分岐により進むステージもことごとく変化してゆく。まさに魂斗羅シリーズきっての大モノ。もちろん、2人同時で遊べるので、爽快感もひとしおだぞ。今回は、それぞれの分岐に沿ってラスト前までイッキに紹介する。おっと、その前にまず、主人公キャラの特性を知っておこう。それぞれ4人のキャラは4つの武器を装備でき、画面中の敵を一掃できるボムもある。武器は360゜射撃可能だ。また、しゃがんだ状態からジャンプボタンを押すことで攻撃判定があって、しかも無敵のスライディングができるようになっている。射撃方法も、撃ちながら動けるショットIと、撃っているあいだは止まっているショットIIがゲーム中いつでも切り替え可能だ。

レイ・パワード

平均的な能力を持つ優秀な戦士　不良グループのリーダーだった彼は、魂斗羅チームのドイル班長にその能力を見いだされた

シーナ・エトランゼ

レイと同じく、平均的な能力を持っている女戦士　武器もレイと同じタイプのものだが、それぞれ効果は違っているのだ

ブラッド・ファング

サイボーグ技術とバイオ技術が産んだ戦士で、チーム中最も身長がある　武器も破壊力がある　水平射程高度も高いのだ

ブラウニー

ロボット兵だが、ブラウニーの愛称で呼ばれているオチャメなヤツ　特殊な武器が多いが、2段ジャンプができるのは彼だけだ

ルート分岐により予想もしない展開が魂斗羅戦士を待つ!

ステージの分岐は、下のマップどおり。ステージ6までは分岐が1つだけらしい(?)けど、その分岐が後半ステージの4つのルートに影響してくるのだ。このままだとエンディングは4つのように思えるが、実は6つ用意されている。ちょーっと意味深だよね。

魂斗羅ザ ハードコア ステージマップ

撃って撃って突き進む、それが魂斗羅だぜ。メガドラ版では、その爽快感＋4人の個性的なキャラも魅力。2Pで友達と遊ぶことをオススメする。1Pとは違う部分も多いぞ!

はたして6ステージ以降の4ルートとは…!? これを読めば、魂斗羅のすべてがわかるかもしれないぞ。キャラによってセリフも違うし、それを見るだけでも繰り返して遊べるはずだ。セリフが笑えて面白いのは、ブラウニーだ。コイツまじめにやっとんのかって感じ。

わかったか? さあ行くぞ!

みんなキャラの特徴やゲームの流れは確認できたか!? それでは、次はいよいよ6ステージ＋その後の分岐をルート別紹介だ!!

開発者の命削り度40%増　ここを見てくれ!!　from OH!味

「始めると最初は楽しいが後半はすごくキツイ」と、電源を入れることに気分的な負担を感じて、新しいソフトに走ってしまう。「気軽に何度でも遊べるゲーム」というのが、ありそうでないだろ?　この「ザ ハードコア」はそこを大事にしている。ルートごとのボリュームはコンパクトにし、そのぶん密度はギュウギュウだ。敵の使い回しもほとんどない。ヒュっとひっぱりだして遊んでもらえるだろう。

また、プレイヤーを変えれば、ちょっと違うイメージでゲームができる。特にセリフに注目してもらいたい。正統派でやりたい人はレイ・パワードを使えばこれまでの魂斗羅に近い硬派な雰囲気でプレイできるし、ブラウニーなんかを使うと「これ本当に魂斗羅かい」っていうおチャラけたムードで遊べる。それから、2Pでやった場合は少し駆け引きっぽいセリフもある。生真面目なレイとブラウニーの組み合わせだと、トンチンカンな面白さが楽しめるはずだ。

「魂斗羅スピリッツ」も手掛け、このシリーズに誰よりも思い入れを持つチームリーダーのOH!味氏。

ステージ6までは序盤戦にしかすぎないが…

STAGE 1 CITY ライバル登場！

軍事コンピュータの反乱を鎮圧するため、出動する魂斗羅チーム。コンピュータに操られた無人機動兵器との激しい戦いの後、最後に待ちかまえていたのは有人の機動兵器「パワード忍者村雨」だった。それを倒した魂斗羅チームは、デッドアイ・ジョーという男を知ることになる。しかし、ヤツは逃亡した。

ヤツは!?

デッドアイジョーと名乗る謎の男が！

STAGE 2 HIGHWAY 高速バトルだ！

デッドアイ・ジョーを追跡し、ハイウェイまで到達した魂斗羅チームに、鎮圧した機動兵器の残存部隊が襲って来る。その攻撃を突破し、ついにジョーを追いつめるもののヤツは小型戦艦に逃げ込んだ。それさえも破壊した魂斗羅チームはジョーを捕獲したが、ヤツは自爆装置で爆死してしまったのだ!!

ジョーに追いついたものの、ヤツは小型戦艦に乗り込んだ!!

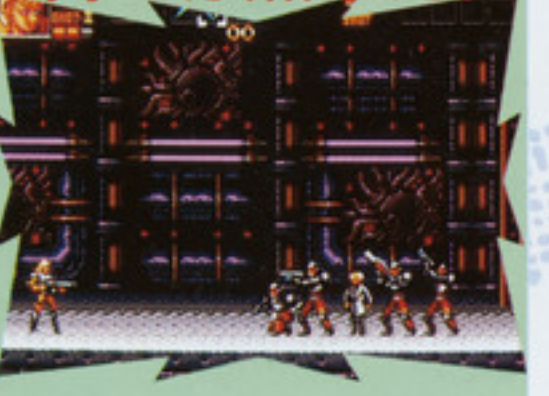
追いついた！

なおも追い続ける魂斗羅。追撃体勢だ！

STAGE 3 DOG FIGHT 跳べ！魂斗羅！

デッドアイジョーを追う直前に、研究所が襲われているという通信を受けた魂斗羅チームは、ジョー追跡をあきらめ一路研究所へと向かう。敵の追撃をエアパトロールの援護によって撃破し、研究所へ到着したがすでに遅し、エイリアン細胞を奪取された後だった!!

エアパトロールのノリのいいブラザーがやってきてくれた！ 彼のウイングに乗って研究所へ急げ！

博士は無事だ！

STAGE 4 JUNK YARD カスケードを追いつめろ！

コンピュータの反乱事件から3日後、事件の犯人が断定された。その名は、ノイマン・カスケード。重度の薬物中毒者であり、天才的なハッカーだ。ヤツが軍事コンピュータに侵入したらしい。彼を逮捕するため、寝城であるスクラップ投棄場へと向かう魂斗羅。しかし、そこには巧妙なワナが……！

ひとクセありそうなヤツだぜ。

ヤツの造り上げたバーチャルゾーンで星座と対決。登場するのは雄牛と射手と双子だ。

STAGE 5 JUNGLE 秘密基地に潜入せよ！

ある条件で、このロングハンド・ガイの攻撃が違うぞ。

or

カスケードの自白で、恐ろしい事実が浮かび上がった。2年前、軍事クーデターを画策したバハムート大佐が裏で糸を操っていたのだ。消息不明だった彼が、再び何を企んでいるのか。基地があるジャングルへ向かえ！

ミサイルを撃ちはじめたら、かなりやっかいな相手になるぞ。

STAGE 6 TRAP PART1 魂斗羅最大のピンチ

秘密基地へ潜入した魂斗羅チームだが、それはバハムート大佐の罠だったのだ。突如多くの銃口を向けられた魂斗羅チームは、バハムート大佐の横にいる人物に驚く。そこには、研究所のマンドレイク博士がいたのだ！

さあどうする？

ここを見てくれ!! from OH！味

1ステは掴みの部分であり、必ず通る道として何度もプレイしてもらうわけだから、〝3画面スクロールして何も起こらなかったらダメ〟と気合いを入れて密度を濃くした。ステージの終わりではこのゲームの大きなウリの1つ〝分岐〟をかいま見てもらおう。2つのコースは、それぞれ空と陸という2つの違った角度でスピード感を狙って表現している。どちらのルートを通っても4～5ステに出るわけだが、最初の選択が後々にまで影響することを念頭に置いてもらいたい。特に5ステ最後の演出は、展開が分かれていく伏線だ。

ルートは4つだがエンディングは……なぜ？今は考えるな！とにかく突っ走れ!!

STAGE 6 TRAP PART2 バイオモンスター熾烈なバトル!!

まんまとバハムート大佐の罠にはまってしまった魂斗羅チームは、2つの選択を迫られる。それにどう答えるかで、4つのルートに別れるのだが、その内2つのルートはここでマンドレイク博士のバイオモンスターと闘うことになる。次々に現れるモンスターだが、1種だけはすぐ殺さないでおくといいことがあるかも……。

博士が作ったマシンで、ザコ敵が融合合体されていく！どんなヤツが登場するのか!?

ウイングリザードとベニフラワーの融合体。コイツは強くないぞ。

ウイングリザードと、ウッキーの融合体がこのモンスターだ。動きが速い。

暴走したマシンから産まれたボスフキンシーンだ！

ROUTE A MILITARY TRAIN ▶ BIGBATTLE 戦慄の戦車が疾走する！バハムートの野望を砕くのだ

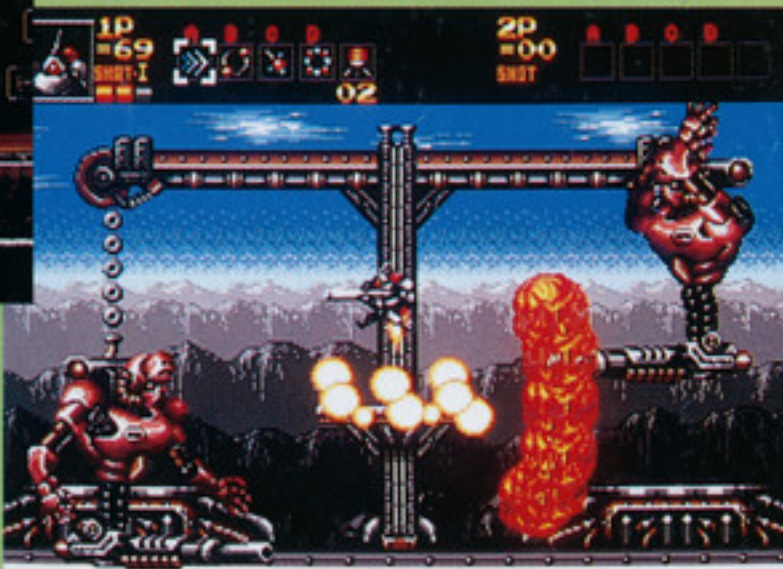
捕まってしまった魂斗羅チームは、武器を奪われ戦闘列車で護送されてしまう。しかし、そこにデッドアイ・ジョーが現れ、逃走の手助けをしてくれるのだ。決着をつけるためだと彼は言うが……。とにかく、この列車の敵を壊滅させておこう。機関車まで疾走(しっそう)しながら敵を倒していくぞ。しかし、最後に待ち受ける巨大な機動兵器が!!

パワード忍者 YOKOZUNA

イキナリ後方から走り寄り、列車を力まかせに止めるパワード忍者YOKOZUNA。すごい迫力！

デッドアイジョーが逃亡の手助け!?　ヤツは決着をつけたいだけだというが……。こういうことをされると、男だってホレちまうぜ。たった1つの目的に向かう男は、敵をも救出するんだよな。

列車を止めたあと、登ってくるのだ。動きが滑らかすぎるぞ。

お次は炎のチョップ。この動きがたまらなくカッコイイんだな最高に！

列車の上で飛び跳ねるなぁ！

釣り上げられた滑車ガンナーの攻撃。よく見ていれば、それほど強くはない。しかし、片方を破壊するともう一方が落ちて暴れ回るのだ。なるべく同じダメージを与えよう。

戦闘列車は、ヤツらの秘密基地に到着した。そこで待っていたのは、デッドアイ・ジョーだっ!!　いよいよヤツとの決着をつける時が来た。彼らの陰謀を打ち砕くため、ただ闘うのみだ！

ジョーと決戦!!

決着をつける時が来たようだな。いくぞ！

助けてくれたジョーとついに対決だ！　マシンはクラブ・ザ・ジョー！　4つの脚を持つ万能マシンだ。ヤツの期待に応えなければ！

うおーっ！

脚の間をかいくぐりながらダメージを与えてゆく。脚が3本になると、鋭いツメでカベを削ってくるぞ。よけろぉ！

博士が!?

博士がバハムート大佐に!?　彼も結局利用されただけだったのか。その博士が、モンスターに変えられてしまうぞ。

ドクタースパイダー

糸に沿って動くので、動きさえ見ていれば大丈夫だ。

そしてバハムート大佐は……

ここを見てくれ!! from OH！味

パワード忍者ＹＯＫＯＺＵＮＡのような巨大な敵キャラをゲーム中でいくつも登場させる場合、コンシューマ用のゲームは容量とか開発期間の問題から、最初に汎用性のあるアルゴリズムを作って、その組み合わせバリエーションで動かすことが多い。それはそれで1つ正解だとは思う。だが、今回の場合は「表現」を優先させ、まずイメージに対してどういうアルゴリズムにするかを検討し作った。結果的にゲーム全体を通すとプログラムの博覧会的な内容にもなっている。まあ、遊ぶ時はそんな七面倒くさいことはヌキにして楽しんでくれ！

前ページでも言ったように、ステージ6以降は、4つのルートで構成されている。そのうち2ルートは2ステージ構成になっている。ここではルートAとルートBの見どころを中心にザッと紹介していくぞ。次のページのルートCとルートDは1ステージ構成だ。全部を見比べると、全く違う展開だということに気がついたかな!? こいつぁスゴイよ!!

ROUTE B OVERSEAS▶MISSILE

敵の最新兵器タケッダーロボと最終兵器を叩け!

バハムート大佐の秘密基地が判明した。そこへ海から潜入しようとする魂斗羅チーム。しかし、そこにも敵が待っていたのだった。次々と追撃してくる3機のマシンを撃破していく魂斗羅チームだったが、陸地に上がると今度は3機同時に追ってきた!! いったい何をする気なのか!? さぁ、ショータイムの始まりだっ!! 何が出るかは戦ってのお楽しみィ!!

タケッダー1

1号は戦闘機なのだ。2門あるショットでの砲撃と、爆撃で攻撃してくるぞ。

タケッダー2

2号はエビ型メカ。魚のように飛び跳ねて、体当たり攻撃をしかけてくるぞ。

タケッダー3

3号はクラゲメカだ。脚をチェーン状につなげて船上に攻撃してくるぞ。

合体!!

熱い血潮が真っ赤に燃えて3機のメカが合体!

タケッダーロボ!

タケッダーロボ完成! アクロバティックな動きで暴れまくるぞ。逆立ちしてのミサイル攻撃や、スライディング攻撃が脅威となる。一定ダメージを与えると、タケッダーバードに変形するぞ。それにしても、すごい変形だったりする。たまんねぇ。

タケッダーバード!

タケッダーバードは、口から吐き出すレーザーとついばみ攻撃、空中からの体当たり攻撃や卵型エネルギー弾で攻撃してくる。動きが速いだけに、いちばん手強い相手かもしれないぞ。

タケッダータンク!

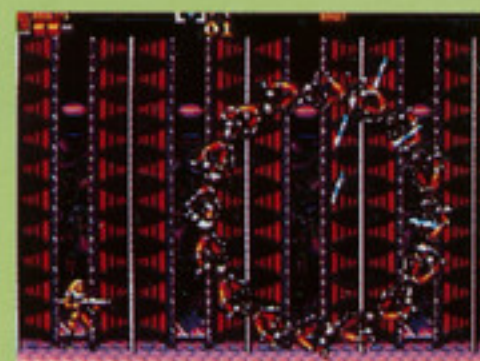
タケッダータンクは、ヤリを持って地面を突き刺す。そのスキ間で移動しないとやられるぞ。また、キャタピラ部分を分離して体当たりなどをしてくる。追撃砲は、マーキングしている場所にいれば安全だ。しっかし多彩な変形と動きをするねぇ。

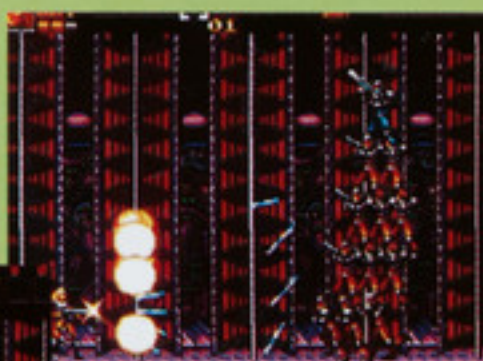
タケッダーロボを倒し、秘密基地に潜入した魂斗羅チーム。いよいよラストバトルだ。迎撃してくる兵士を倒し、バハムート大佐を追いつめたものの、大佐は自分の死と同時に最終兵器を発射させてしまった! それは、エイリアン細胞がつまったミサイルだったのだ! 着弾前に破壊しなければ、世界は破滅に追い込まれてしまう……。なんとしてでもミサイルを破壊し、世界の平和を守るのだ。急げ魂斗羅!!

消防団員のようにバーを滑り落ちてくる兵士。いったい何をする気なのか。じっくりと見てやろうじゃないの。

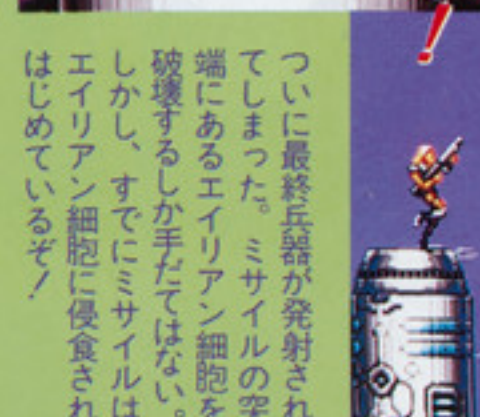
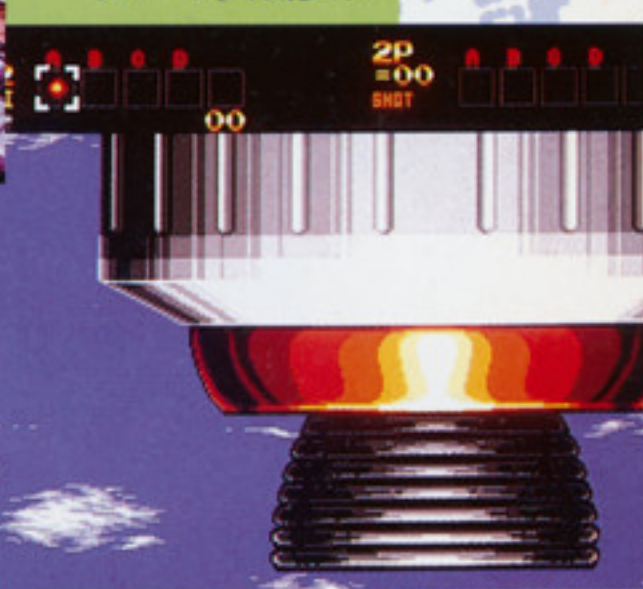
バハムートの強化アーム!!

バハムート大佐の腕に装着されたパワーグローブ。万能だ!

その名も組体操ソルジャー!!

車輪のように組んで突っ込んできた! 一見へぼいけど、けっこう強いんだなこれが。しかもカタい。

今度は、バネのように移動する。間に入っていないと、はじかれるぞ。しかもだんだんスピードが速くなる。

今度はピラミッド形態だ。ジャンプすると、全員で撃って来るので、地上から撃っているしかない。てっぺんのヤツは爆弾を投げてきたりするぞ。強いぜ!

ぺちゃんこにされる

ミサイルが!

ついに最終兵器が発射されてしまった。ミサイルの突端にあるエイリアン細胞を破壊するしか手だてはない。しかし、すでにミサイルはエイリアン細胞に侵食されはじめているぞ!

ここを見てくれ!! from OH!味

ゲーム全体に物語があるというのは当然だが、それぞれのステージにも起承転結のようなものを持たせたいと常に考えている。その試みの1つがこの「タケッダーロボ」だ。遊んでもらえばわかるが、最初に出てくる中ボスをボンボンやっつけると、ソイツらがリターンマッチでいっぺんに現れて、いろいろなフォーメーションを組み……という展開がある。文章的な意味でのストーリー性というわけではないが、ステージを通した変化があり、ただ単に「ボスがいた」というだけじゃなく、敵の心理などが感じられる流れを楽しめるはずだ。

ROUTE C ALIEN'S LAIR
暴走を阻止せよ！ 巨大エイリアンとの連続バトル！

奪取したエイリアン細胞を使って最終兵器を造ろうとしたバハムート大佐だが、エイリアン細胞は暴走を始め、秘密基地内を制圧しはじめた。エイリアン細胞に犯された兵士が襲い、クリーチャーがうごめく中、魂斗羅チームは逃げるバハムート大佐を追って行く。しかし、その目前には復活したヤツが待ちかまえていたのだった!! 悪夢のエイリアン戦争が再び起ころうとしているのか。闘え！ 魂斗羅！

エイリアン細胞に覆われた基地。見覚えのある敵がいるぞ。ということは、ヤツも復活しているのか!?

ゲボリアン
身体を重そうに這いずってやってくる。見るからに狂暴そうだが、あまり強くはない。上の口から弾をバラまいてくるぞ。倒すには、ただ撃つのみだ！ まだ死ぬわけには！

ジャバ
伸びる手がクセモノだ。口から吐き出すバンドルも破壊しないとやっかい。手の動きさえ見ていれば勝てるハズだ。

陰獣キムコウ
体当り攻撃や、2体でダンゴ状になって回転して魂斗羅を襲ってくる。地中に潜るのでスキあるごとにダメージを与えていないとナカナカ倒せない。口から出す弾をよく見ろ。

ここを見てくれ!! from OH！味

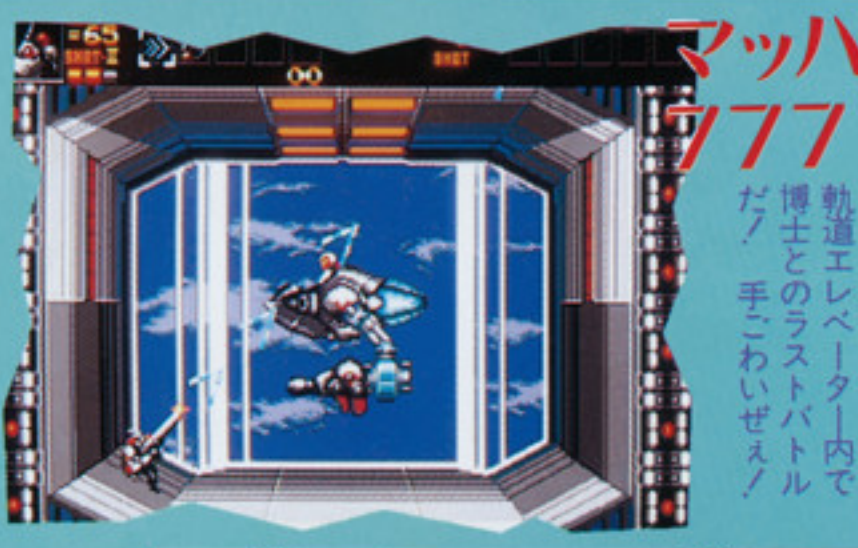
エイリアンぐちゃぐちゃの世界！ ここは従来の正統派魂斗羅の流れを汲む！ 実は、企画を開始したころ、妙なところに行かなければ妙な発想は出ないと、「目黒寄生虫館」に出かけてチーム全員がじっくり研究をしてきた。その成果がここでの動きに生かされている。ソッチ系の好きな者にはこたえられないはずだ。

まだまだいるぞ！
食いしん坊ンガゴゴは、ザコエイリアンや魂斗羅さえも食べようとする。

ROUTE D SPACE STATION
ついに宇宙へ 魂斗羅戦士の血がたぎる！

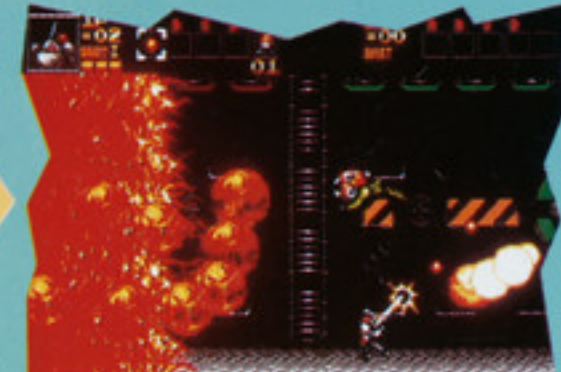
秘密基地で捕らわれた魂斗羅チームだが、バハムート大佐は宇宙ステーションで基地爆破を命令する。とどまっていた兵士達が逃げまどう混乱に乗じ、宇宙ステーションへ向かおうとする魂斗羅チームの前に、マンドレイク博士が行く手をはばむ。成層圏まで続く超ド級エレベーターでの死闘！ 博士の操るマッハ777を破壊しバハムート大佐のいる宇宙ステーションまでノンストップだ！ 大佐の野望を打ち砕くのみ！

すべての機能は今、私のいる宇宙ステーションに移されている。

基地に捕らえられた魂斗羅。その基地が、兵士もろとも爆破される!? なんてこった。しかも大佐はすでに宇宙へ行っている！ どうすればいいんだ！

マッハ777
軌道エレベーター内で博士とのラストバトルだ！ 手ごわいぜぇ！

こら！持ち場を離れるな。にげる奴はこうだっ。

逃げまどう兵士をエイリアンに変えるドクター。

魂斗羅を襲うエイリアン。後ろには爆風が迫る！

そして宇宙へ！
博士を倒すと、エレベーターはいよいよ宇宙へと。この地球を救えるのはもう魂斗羅しかいないのだ！

ここを見てくれ!! from OH！味

「軌道エレベーター」はこれまでになかった新しいアイデアだ。ついに宇宙に飛び出すか!? という、その辺りのべらぼうさを楽しんでほしい。ここは難易度も比較的易しく設定している。また、哀愁みたいなのも1つあっていいかなということで、ここのエンディングはちょっと悲しげな雰囲気だ。曲も結構気に入っている。

毎度のことながら開発アップ近くになると肉体的には結構しんどくなってくる。だが今回はラッキーなことに「魂斗羅」好きの人間が集まり、全員クタクタなはずなのにニコニコ仕事をしていた。〝隠しステージ〟の制作もそんなころで、あの時期にこんな余計な作業は正気の沙汰ではないのだが、バグチェック中に上司にギョッとされても「これは隠しですから」と言い訳しつつ入れてしまった。

俺の場合、ゲームはエンターテイメントだという前提で考えている。エンターテイメントである以上どれだけ人の心を面白い、悲しい、おかしいといったことで動かせるかということだと思う。ACTゲームは感嘆してもらえても感動してもらえることは少ないが、今回はひとつ突っ込んだ感動に迫れるはずだ。

とにかく、上司もこれを読むだろうからナニだが、今回はチーム全員がお金とか名誉とかそういうものじゃなく、個人個人が抑えがたく持ってる熱いもののために走り続けることができたという誇りがある。それが君達にも伝わることを信じているぞ！

では次回作のため、一刻も早くいろんなものをインプットにいく。アディオス!!

あそべョ!!

開発チーム全員が持っていた熱いものが君に伝わることを信じる！ （OH！味）

スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2

君は5年間でどれだけ成長できたかな？

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

- ●コナミ
- ●9月23日発売
- ●8,800円
- ●ACT
- ●8M

謎深いストーリーを解明するぞ！

前号まではステージ解説を中心に紹介してきたけど、今回は趣向(しゅこう)を変えてシナリオについて迫ってみたい。実は「スパークスター」のシナリオには、アクションゲームらしからぬ深さがあったりするのだ。

というわけで、さっそく各ステージでの状況、そしてシナリオの進行を説明していこう。普通にゲームをしていただけではわかりにくい部分も、これを読めば納得できるはずだ。

上空に見える戦艦が、ほかの面で登場するなど、「なるほど」と思わせる演出が多い。

めざすは敵の本拠地ゲドル城。もちろん内部にもおそろしい罠や仕掛けがたっぷりある。

PROLOGUE

悪のデボチンドス帝国を叩いた前作から５年。エレホーン全土は再び戦火に包まれてしまった。邪悪な魔法を使う魔導国家が復活し、暴れ出したのだ。その頃スパークスターは、古より伝わる７つの封印伝説を解くため旅に出ていた。

STAGE1 古代遺跡と森

伝説の鎧(よろい)の噂を確かめるため、旅に出ていたスパークスター。ひさしぶりに立ち寄ったゼピュロス国では、前作で助け出したチェリー姫のほか、その従姉妹(いとこ)のシェリー姫も一緒に、スパークスターを出迎えてくれた。

しかしここで、またしても現れたのがアクセルギア。彼はシェリー姫をさらうと、アッと言う間に消え去ってしまった。心配するチェリー姫のためにも、彼女を助け出さなければ。

オープニングも重要

いくら攻撃してもなかなか倒せないし、スタートボタンを押せば飛ばせてしまう。そんなオープニングには、実は隠された秘密があった。このアクセルギアが操るロボットを倒せば、１本目の剣が手に入るのだ。そもそもこのデモは、スパークスターが剣の発掘作業に勤(いそ)しんでいることを、プレイヤーに教えるためにあるわけで、間違ってもパスしてしまわないように。

せっかく見つけた剣を取ろうとすると、アクセルギアが操るロボットがジャマしにきた。

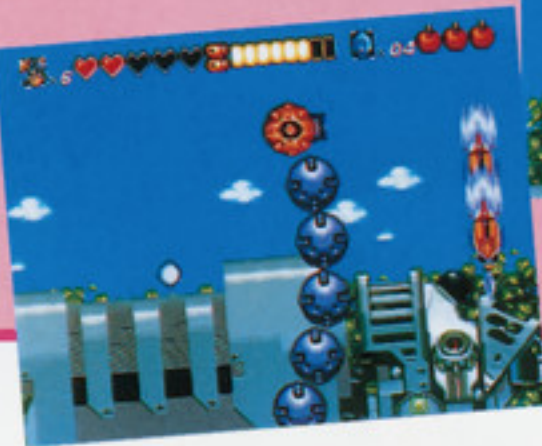
下キーを一定時間押し続けてからBボタンで攻撃すると、素早いジャブを連続してアッパーを打つ、必殺技も出せるぞ。

１本目の剣を入手！

ボス対策「あらいぐまロボ」編

トレーラーの最前部に横たわったロボット。赤く光る鼻先がウィークポイントで、それ以外の場所を攻撃しても無意味。そして敵の攻撃は、頭部から発射する玉と、ブンブン振り回す腕だ。

まず鼻を、右から剣で攻撃。腕がスピードアップして迫ってくるので、すぐに左上にロケットアタックで逃げる。再びロケットアタックで右上に飛び、鼻を攻撃。これを繰り返そう。光の玉は無視せよ。

真上から下に向かってロケットアタック。このあと腕の動きが速くなるので、すぐ逃げる。

逃げるときは、やっぱりロケットアタックで斜め上方向にね。

STAGE2 砂漠のピラミッド

あらいぐまロボを倒し、ドライバーがいなくなったトレーラーを奪うことに成功。トレーラーに乗ってアクセルギアの後を追うスパークスター。しかし道は砂漠にさしかかり、さすがのトレーラーも進めずストップ。順調に見えた追撃も、ここからは自力で進まなければならなくなった。

アクセルギアは、どうやら砂漠の向こうにあるピラミッドへ向かったようだ。ピラミッドまで進むには砂漠を越えなければならないし、ピラミッドへ入ったところで簡単にアクセルギアを見つけられるとは思えない。なぜならピラミッドの内部は、複雑な迷路となっているからだ。しかもピラミッドの中には、多くの罠が待ちかまえている。

しかしここで引き返すわけにはいかない。スパークスターは決意を新たに、ピラミッドへ向かって一歩一歩進んで行った。

From GAME DESIGNER

前作をプレイした人からの要望に応えて、今回は、途中で中断できるようにパスワード機能を新たにつけました。ただ、ちょっとイジワルかもしれないんですけど、コンティニューが0になってしまうと、パスワードも見れません。パスワードは、コンティニューが残っているうちに確認しておきましょう。　(TAT)

今回のうれしい新機能、パスワード。これならエンディングも遠くない。

砂漠の地下には、なぜか地下通路が。地上にはタツマキが発生していて通れない場所がある。

砂漠を抜けて、いよいよピラミッドへ潜入だ。内部は迷路のように入り組んでいるぞ。

ボス対策「蛇神兵」編

敵の攻撃パターンは2種類。1つはイキナリ腕を伸ばしてつかむ攻撃。もう1つはシッポ攻撃だ。前者は先制攻撃によってかわせるが、後者はよけるしかない。よけるコツは下の写真で説明しておこう。

イキナリ腕を伸ばしてつかみかかってくるボス。回されちゃうし。

ボスがジャンプしたら、画面右下で待つ。着地と同時に左にロケットアタックし、そこでシッポを避けよう。

STAGE3 空中戦艦

なんとかピラミッドを制覇(せいは)したスパークスター。しかしピラミッドから脱出しようとしたとき、頭上に見覚えのある戦艦が。しかも艦底にはシェリー姫らしき姿も！

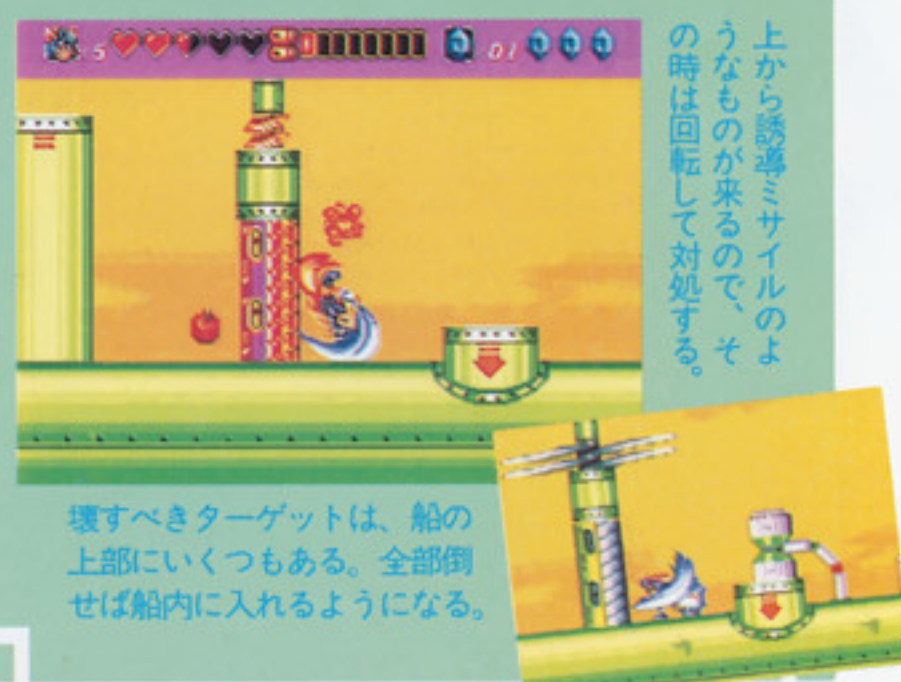
なんとか戦艦の内部にもぐり込めないものかと、試行錯誤するスパークスターだった。

↑さらわれたお姫さまがこんなところに。カプセルを破壊して助けようとすると、実はニセモノだった。
←ピラミッドを上に上に進むと、STAGE1で見かけた戦艦がスパークスターの頭上に飛んでいる。

戦艦のここを壊そう!

戦艦にもぐり込んだまではいいが、たった1人の力で戦艦を倒せるはずがない。そこで戦艦の弱点を探し、そこを重点的に攻撃しよう。

弱点とはズバリ、戦艦上部の柱だ。多数の柱があるが、これらを全部壊せば、戦艦はかなりのダメージを受けるはず。ワープ通路を使って叩(たた)け。

上から誘導ミサイルのようなものが来るので、その時は回転して対処する。

壊すべきターゲットは、船の上部にいくつもある。全部倒せば船内に入れるようになる。

ボス対策「バエリエ」編　キョーフのバエリエ3大魔術

なんだか魔法のランプをこすると出てきそうな、アヤシイ雰囲気たっぷりの男がバエリエだ。魔法を使い、自分の体を大きくしたり、小さくしたりできる。それだけなら怖くないのだが、バエリエの魔法によってスパークも小さくされてしまう。赤い竜のような光に当たると小さくなってしまうので、斜め方向へのロケットジャンプでかわそう。

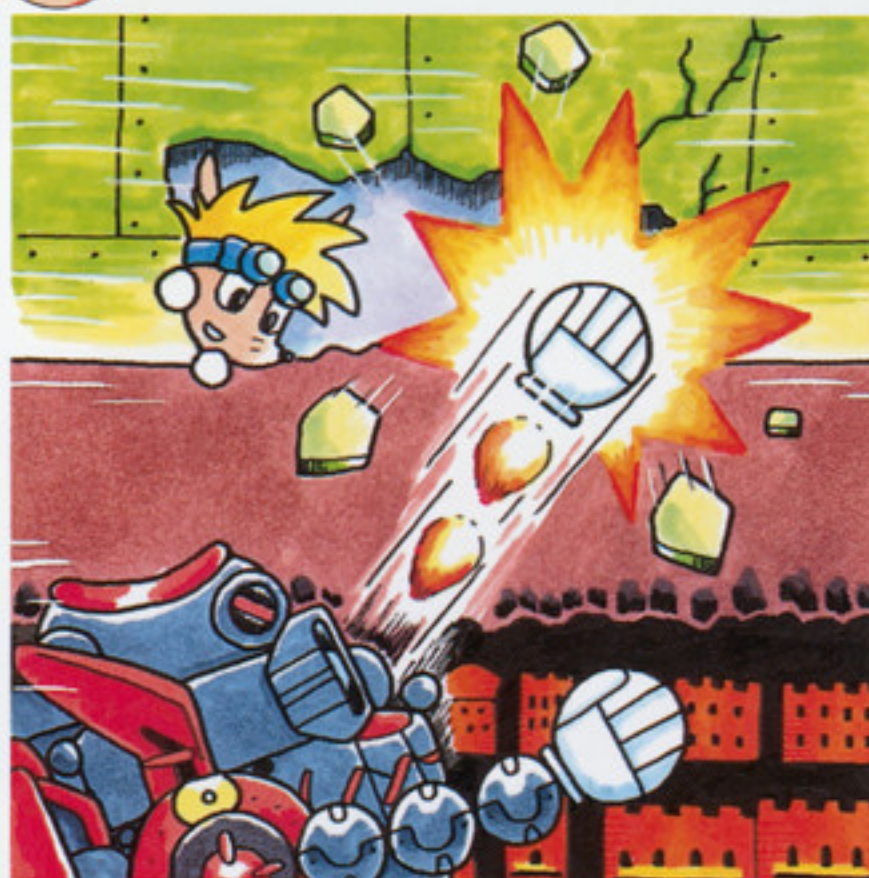
NORMAL

BIG

SMALL

ボスが左右にあわてて走り出したら、攻撃のチャンス。画面中央付近で待ち、ボスが近づいたら回転アタックだ。

STAGE4 高速ロボット戦

ロケットパンチで近づく敵を倒せ。十時キーの上下で、ロケットパンチを発射する方向を変えることもできるぞ。

あの空中戦艦をスパークスター独りの力で壊せるわけがない。実はスパークスターは、オープニングデモでおなじみのロボットを、ひそかに呼んでいた。そして彼が戦艦の内部で暴れ回っている間、ロボットにも外部から攻撃させていたのだ。

From GAME DESIGNER

今回のアクセルギア、前作に比べると出番が少ないというか、インパクトが弱いと感じるかもしれません。それもそのはず、今回の彼は、スパークスターを倒すために雇われただけなのです。わざと負けたかのように見える場所があるのは、実は友情!?　(TAT)

考えが今ひとつ不明のアクセルギア。最終決着は続編か!?

こうして無事に戦艦を墜とし、ロボットとも合流できたスパークスターの目の前に、またまたアクセルギアが姿を現した。さらに、彼もあの巨大ロボットに乗っての登場だ。まずはロケットパンチでザコを片づけ、落ち着いて1対1のロボット格闘バトルとなる。ここでアクセルギアに、とどめをさすことができるのだろうか。

ボス対策「アクセルロボット」編

ここでの戦いは、オープニングデモでの対決シーンと、ほとんど同じ方法で戦えば勝てる。つまりこのシーンの攻略法は、イコールオープニングデモの攻略法にもなるぞ。

一言でいうなら、ガードして打て。まずガードして敵のミサイルをかわし、3歩右に歩いたらジャブ(Aボタン)。そしてガード。これを繰り返そう。

画面奥に見えるのは、まさしくアクセルギアが乗ったロボット。今度こそ倒してやる。

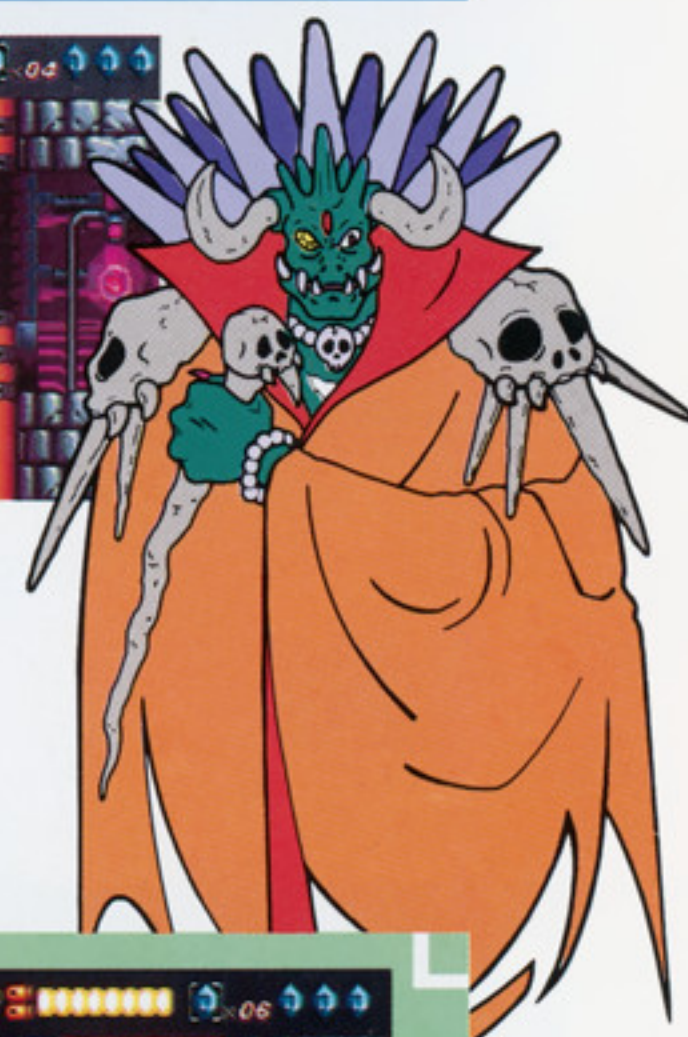
とはいうものの、こちらのはミサイルがないので、今は左右に歩いて避けるのみ。

敵は一歩離れてミサイルを発射してくるので、Cボタンでガード。ミサイルが消えてから、攻撃に移ろう。

STAGE5 ゲドル城

壮絶なロボットバトルの末、なんとかアクセルギアが操るもう1体のロボットを葬り去ることができた。あとはゲドルの本拠地であるゲドル城に乗り込むばかり。ロボットで体当たりし、城内になぐり込みだ。

ところで、アクセルギアやスパークスターが乗っていたロボットは、地下から発掘されたものであって、この時代に作られたものではない。しかし城内には、驚くほど多くのロボットが存在する。これはいったい……。

左は電撃の罠。スパークスターを猛烈な勢いで追いかけてくる。触れると即死。上は上下移動する柱。スイッチを押すと動き出す。

From GAME DESIGNER

スパークスターが空を飛んだり、ロケットアタックという攻撃ができるため、仕掛けや敵キャラも、通常のACTゲームに比べてアイデアに苦労しました。中でも気に入っているのはバエリエ。あと、5ステの多関節キャラの攻撃は結構工夫してるんです。(TAT)

腕を伸ばして回転し、多数の爆弾を発射する。ロケットアタックで壊せ

レーザー光線も使ってくるが、気にせず飛び続けよう。

門を開けるには……

城内に何カ所か設けられている門。この門を開けるためには、門に備えつけられた4つの砲台を、すべて破壊しなければならない。これら砲台はもちろん、スパークスターが近づくと攻撃してくる。そこでロケットアタックが役に立つ。パワーを最大に溜め、門のやや左から斜め右上方向にロケットアタックだ。

右下の砲台に、斜め下からぶつかるつもりでロケットアタック。下2個同時に攻撃できる。

4つの砲台を全部壊すと、扉の前に緑のスイッチが出現する。これを踏めば扉は開く。

STAGE 6 最終決戦

ゲドル城は、じつは異次元空間につながっていた!? そしてカプセルの中に、とらえられたお姫さまの姿を発見。今度こそ本物だよね？

いよいよ最後の戦いの時が近付いた。場面は古めかしい城内から一転、サイバーな異次元空間風にかわり、いやでも気分は盛り上がってしまう。

しかし、高揚するスパークスターの目の前には、カプセルに閉じ込められたシェリー姫の姿が。カプセルはそのまま地面に沈み、代わりに現れたのは、やはりあのアクセルギアだった。いままで幾度となく戦い、そして苦労の末倒してきたはずのアクセルギアが、またしても行く手を阻もうとしているのだ。もちろんやるべきことはひとつ。アクセルギアにとどめをさせ。

From GAME DESIGNER

スパークスターの目的は姫を助けること、伝説の7本の剣を集めることです。もちろん集めなくてもクリアは可能ですが（当初の仕様ではできなかった）、このステージで7つ集まると……。お楽しみに。（TAT）

剣を捜せ！

ロボットバトルのSTAGE4以外の面には、必ず剣がある。その大部分が、見つけにくい場所なんだな。

剣は全部で7本

例えばこの剣はピラミッド内にあるものだが、この場所に来なくても面クリアは可能だ。

ボス対策「アクセルギア」編

かなり不規則で予想しにくい動きをするため、苦戦を強いられる。覚えておきたいアクセルギアのクセは、画面上部に消えたら真上から急降下アタックしてくること。斜め方向にロケットアタックでよけよう。左右の電撃壁も時間と共に狭くなるぞ。

←アクセルギアの急降下攻撃は、左右に少しだけ動いてかわす。そして…。

→アクセルギアに近づき、その場で回転アタックだ。

空中にジャンプすると、アクセルギアもつられて飛んでくる。そこをよく見て狙い、ロケットアタックしよう。

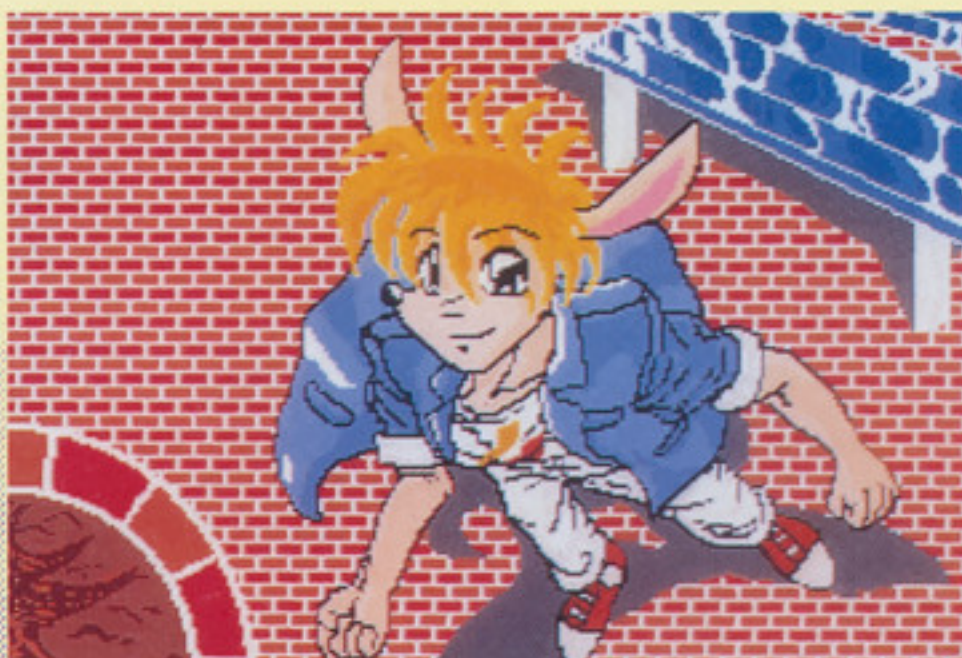
Oh! PICNO2 SPECIAL
カジュアルなスパークスターを描いて！

コナミのおへやでピクノ2をプレゼントしたみんなに「私服姿のスパークスター」を描いてもらいました。普段の彼はどんな生活をしてるのかな？（早坂）

東京都・早川くん　とても紳士なスパークスターですね。大人っぽいです。新聞も細かく描けていてきれいです。（早坂）

愛知県・三谷くん　バスケットボールを片手にポーズをつくるスパークスター。どうせならバッシューを履かせてほしかったな。（早坂）

山梨県・P．F．Mさん　オマケに描いてくれたのも右上に載せちゃいます。ピクノ2はここまでできるんです。感激ィー！（早坂）

群馬県・飯塚くん　海水浴場にいるなにわのナンパ師みたい。右手にもっているのはやっぱりビールかな。イェイ！（早坂）

群馬県・高山くん　正義感あふれる青年戦士風かな？　Tシャツにコナミロゴが入ってるのが気にいっちゃった。（早坂）

神奈川県・丹野くん　私服姿を描いてって言ったのにー。でも、試験中で時間がなかったのか。暇ができたらゆっくり描いてね。（早坂）

KONAMI ⇔ ユーザーホットライン

コナミのおへや

No.22
BY T.HAYASAKA

久しぶりにデパートに買い物に入ったら、すでに秋冬物のディスプレイ。街吹く風も秋色になってきた今日この頃を、いかがおすごしですか？心身ともに相変わらず騒がしく、ウルトラQ状態の早坂妙子でございます。これからも相変わらずのご支援、応援をよろしくお願いいたします。

相模原にコナミの新社屋!?　その真相は…

食物がよりおいしく食べられるこの季節、人間は食べる時こそ無防備になれる。でも私はなれない……。ぜんぜん食欲がないの。「パンの耳より真ん中の美味しいとこだけちょーだい」って感じです。みんなはたくさん食べて大きくなるんだよ。では、ここでおハガキを紹介してみましょうか。

★姉さん、連載20回おめでとうございます。さて、姉さんに質問があります。自分の住んでいる神奈川県大和市の近く（座間市東原）に最近巨大なコナミビルが建設されたのですが、あれはいったい何をするところですか？　絶対に教えてください。　（神奈川県・時枝順一　21歳）

――右上の写真がその謎の建物です。これは、テクニカルセンターといってコナミテクニックのノウハウがたーくさん詰まっているところです。なーんてちょっとウソ。事実は、商品開発（コナミ商品一部）及び商品管理＋倉庫になります。すでにこの建物内では、商品開発がスタートしています。このテクニカルセンターからどんなコナミ商品が登場するのか今からとっても楽しみですよね。

★早坂さんがプレイステーションの担当になるという恐ろしい夢を見ました。そんなことありませんよね。これからもMD、そしてセガサターンの担当でいてほしいな。

（東京都・星秀明　19歳）

――それは正夢です。実は今度からプレイステーションや３DOなど次世代機の担当をします。で、来月からコナミのメガドライブ担当を、バトンタッチ！　これから新体制で広報活動していきますので応援よろしくね。セガサターンや32Xも、今後ラインナップが決まりしだいお知らせできると思います。お楽しみに！

これがコナミの東京テクニカルセンター外観。宇宙人との交信もできるとか……。謎は多い。

PS版になって、業務用の完全完ペキ移植ができた「極パロ」。CDの大容量を生かして、前作「パロディウスだ！」入りでございます。

「スナッチャー」のスタッフによる最新サイバーADV「ポリスノーツ」（PC9821版）です。絶対買い！　次世代機版もお楽しみに。

ハガキdeデート

これまでハガキを送ってきてくれた皆さんに、ここで改めてお礼を申しあげます。なんでかっていうと……感謝してるから！

●コナミ様にお願いです。硬派で純情なMDユーザーにアレをプレゼントしてください。アレはおそらくCD-ROMじゃなきゃ作れないソフトだと思います。PCエンジンだけじゃもったいない！　もうおわかりですね。アレというのは「ときめきメモリアル」です。何卒よろしく、待ってますから。

（横浜市　飯野賢一）

早坂◎PCエンジンで遊んだ飯野くんは、メガCDでも「ときめきメモリアル」をプレイしてみたいのですね。なんちゅーこっちゃ。気持ちはよーくわかるけどね。PCエンジンユーザーの中にはきっとこのことに関して、反対意見を持つ人がいると思うのですが、いかがですか？　今月末に「ときめき～」が再々販されますので、どこに行ってもなくって買い損ねている人達はこの機会をのがさないようにね。

東京都・橋本雅義

沖縄県・伊福透

愛知県・理不尽丁

あんなコトこんなコト いろいろありましたね

さて、突然ですが「コナミのおへや」は今月で最終回となります。先月、「これからもがんばりまーす」なんて言っといてウソつきになってしまいますが、新ハード誕生の時期に向けて、もっとパワーアップしたNEWバージョンで、再登場できることを狙い、その準備期間としてお休みさせてもらいます。メガドライブ参入と同時に始めたこのコーナーには、行き詰まったり、落ち込んだり、励まされたりとたくさんの思い出とドラマがありました。業界内でも読んでくれている方々がいて、半分照れくさくて、半分「助けてーっ」ていう複雑な思いでした。そんなこんなでも、ここまで連載できたのは、応援してくれていた読者の皆さんのおかげです。本当にありがとうございました。連載の感想をぜひ聞かせてください。では、これからもコナミへの応援よろしくお願いします。さようなら。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
コナミのおへやの感想係

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

おまたせしました SHINING FORCE CD 満員御礼

ども、総帥の田口でございます。フォースCDもおかげさまで品切れ店続出だとか。これもひとえにファンの皆様の応援のおかげと、スタッフ一同喜びにのたうちまわっておりますです。さらに、海の向こうでは、もうすぐジェネシス版のフォースIIが発売になります。興味のある人は個人輸入してでも手に入れましょう！

ところで、セガサターンは日立家電でも発売されるそうですね。ということは日本全国の日立のお店で自分達が作ったソフトが売られるってことですよ。実を言うと、僕がこの業界に足を踏み外す……、いやいや、足を踏み入れることになったきっかけの1つが、家の隣が電気屋（日立のお店、本当）で、当時まだ出始めだったパソコンを買ってしまった（親をだまして買わせた？）ことでして、ああ、因果応報（いんがおうほう）よのぉ、妙に納得してしまっている、今日この頃なのであります。とはいえ、基礎研究がようやく終了したぐらいなのでゲーム作りはまだまだこれからなんですけどね。そうそう、来月から新企画、総帥の開発日誌なんてどすかね？ 仕切りの岡田様一ん。

埼玉県　羽条麻子

みんなでSEGAの社長さんにお願いしよう！（本当にしちゃダメだぞ！）

愛知県　むらせのり

ソニ通 MANIA

今月のソニ通マニアも、皆様のおかげで大盛況！ ヒュードンドンって感じ。

毎号、同じことを書いているようだけど、ほんっと皆さんコスプレネタがお好きでいらしゃるのね。

それでは！ 次回のお題は究極ネタでいきましょうか。〝恋人にするなら・結婚するならこのキャラと〟フォースシリーズのキャラクターなら誰でもOK。雑誌に載る時に縮小されることを考えて、ちょっとしたコメントも入れてね。ちなみにOL岡田はファルコンが好きなのだ。締め切りは、今月の末日だよん。

茨城県　車島BRX

札幌市　猿の鼻毛

愛知県　柳橋遊園地

ああっ♡エリス様っ♡

神奈川県　不採用マン

岐阜県　エリオス

愛知県　佐藤いずみ

着せかえ✻キサラギちゃん

エリス姫って、一国の王女であるにもかかわらず……人気ないのね……。まさに薄幸のプリンセスってとこですか。

ところで、もうキサラギちゃんには会えましたか？ ☆☆の○○で鍛えたナイスバディには、舞ちゃん（いえ、どこの舞ちゃんとはもうしませんが）もビックリ!?

埼玉県　海の男貴弘

千葉県　松田イヅミ

東京都　瀬死之鯉

岐阜県　エリオス

BEEPLE LAND

びーぷるランド

新感覚読者投稿ページ

ダレかどーにかしてくれよう!! とゆー暑さの中、エコー2でもやれば涼しかろと思いきや、ちょっと甘かったようで……。キョーレツな夏でしたな、ホント。

HEAVENLY LETTERS STATION
DJ:pana(26)

びーぷる MEGA TALK

おかげさまで、「CRÜE BALL」を売ってるお店を発見しました。雑誌メディアの力ってすごいわ。なんだこいつヘビメタなのか? ってお思いの方、そのとおりです。でも学生時代にドラマーをやってたから、何でも聴いたし、なんでも演った。おかげでボタン連打も得意なの(関係ないって?)。

新聞配達のバイトをしているクラスメイトが、ある日ふともらした……。「なんだかペーパーボーイにでもなった気分だ……」。こうして僕は、高校に入って初めてメガドライバーを見つけたのである。チャンチャン!

(茨城県・貧民パン・15歳)

おめでとー! なんか新しい学校や職場でメガドライバーを発見するのに苦労してますっていうハガキが多いみたいね(まず自分から名乗らないらしい……)。この手は使えるから、みんなもどう?

はあああ……。ついに受験生の地獄の夏が来ます! みんなは遊ぶと言っていますが、自分は遊ばないと思う。なぜなら、セガサターンを買うために金を貯めているからです。タダで遊ぶ方法を教えて!

ときに、1つ質問。今、自分は話しかける時ドキドキしてしまう女の人がいるのですが、これって何ですか?(他の女子の時はならない)初恋でしょうか?

(福岡県・JEWEL・14歳)

変だなっていうのを認めた時からもう恋は始まっていると思うなあ。受験と女子とサターンとすべて手中に収めるのは至難のワザかもしんないけど、ガンバってね。

某月某日、神戸はハーバーランドにて「ゴジラVSスペースゴジラ」の群衆ロケがあった。

本当なら、どういうシーンを撮影したとかって説明したかったんだけど、あいにく私は急用で行けなかったのだ。ハッキリ言ってくやしい。スクリーンに映る(かも知れない)チャンスを逃したかと思うと、さらに悔しい。

(兵庫県・MD小夜曲・22歳)

メカゴジラにも笑った(?)けど、今度はスペースゴジラなんだ……。この酷暑じゃヌイグルミの中に入ってた人は確実に3キロはやせたわね(ちょっといいかも)。

セガさんにひとこと。今、メガワールドグレードアップキャンペーンを実施しているが、初期のメガCD 2の取扱説明書には、応募マークがついてない! これはどういうことだ。早く買った人は損というわけか? 同じ金を払っているのに納得できない。だから、初期のメガドライブ2、メガCD 2でも応募できるようにしてくれ! いや、してください。お願いします。

(大阪府・鮫島直樹・15歳)

うーん、オトナの策略に納得いかないのも無理ないけど。新しく売ってナンボの世界だもん…。男ならきっぱりあきらめなさーい。

ヤッホーpanaさん。私は兄貴のメガドラ&メガCDを使わせてもらってるのでソフトばっかり買いまくってるのですが、もうすぐ就職してこの広い(ウソ)家ともおさらばです。そーすると私はメガドラ&メガCDを買わなきゃならないんだけど、愛するウルフのためにサターンも買わなきゃなんないし……どうしよう、どうしよう、どうしよう。太っ腹な人一……金くれ。

(秋田県・ONG-K/T・18歳)

就職先ってもう決まってるの? 自立の記念に初任給つぎこむしかないでしょ、やっぱ。メガドラ持っている人を見つけて転がり込むのも手だけどね。

僕は7月の26日で21歳になってしまいました。ちょっと遅いかもしれませんが、今になって人生を真剣に考えたりするわけです。panaさん、人生って何でしょう、生きるってことはどういうことなんでしょうか? 「生まれて本当に良かった」と腹の底から実感できる生き方をしたいですよ。

でも、一番肝心なことは、「僕がどうするか」ってことなんですよね。

(長崎県・牛乳太郎・21歳)

ぜんっぜん遅くない!! とまあ、それだけは言っておきましょ。こうやってコトバにして、人に問いかける余裕があるなら大丈夫、と私は思うよ。夢がないなら持てるまで生きてみりゃいーじゃん。

某ス○ミナ天国という番組で、中学生くらいのガキが、「なかなか飽きないもの、スーファミ」「すぐ飽きるもの、ゲームギア」などとほざいていた。フ、ギアの良さがわからんとは、まだまだガキだな。「ヘッドバスター」は最高だぜ!!

(大分県・ターザン鈴木・21歳)

アタシなんて出た当初「フッ、これでゲームボーイに勝ったぞ」と思ったのに……(でも落っことしてもう画面が映らないの。バカ。TVチューナーもあるのに……)。

●

というところでお時間です。このコーナーって意味あんの? っていう方もいらっしゃるようですが、良く言えば、どんなネタでも採用されるってこと。広告で見つけたおバカな誤植から深い人生相談まで何でもアリ。叱咤激励も待ってるワ♥

今月のBGM ただいま「ぷよぷよ」で募集中

ぷよのキャラ別テーマソングにぴったりと思う曲や、対戦中に聴くと熱さ100倍の曲など「ぷよぷよ」にマッチするBGMを選んでください。テープつきだとなおうれし。

今月の論

RON

MEGA-USER'S 素朴な疑問

だれしも疑問に思うコトが1コや2コはあるでしょう？　しかるべき筋に直撃質問。

●BEメガを読んでいると、制作会社がよく理解できないゲームがあります。ゲームタイトルの横には「セガ」と書かれているのに、本文中には「トレジャーの最新作は……」と書かれていたりします。これはどういうことなのでしょう？

（北海道・大学生）

A／株式会社セガエンタープライゼス
プロダクトマネジメント部

ハードメーカーの立場から言うと、ソフトの種類は2種類あります。1つはセガブランドソフト。もう1つはサードパーティソフトです。ただし、セガブランドソフトのなかには、完全にセガ社内で開発するものと、ソフト制作会社に開発業務を委託しているものの、2つが含まれます。つまりソフトの種類は実際には3種類あることになり、そのため「サード（3番目の）パーティー」という言葉が生まれたのです。

A／株式会社トレジャー社長・前川氏

トレジャーのような「制作会社」とは、ゲームの企画をして、実際にを開発を行います。（セガのような）「販売会社」は、それをパッケージングして、営業や宣伝活動を行い、流通に乗せる部分を受持っている……といった関係です。本当はどのゲームもタイトルの横に制作会社名を入れておけば、ユーザーが参考にできると思うのですが……。

●サンソフトさん、なぜ「スーパーファンタジーゾーン」を再販しないのですか。新品・中古ともどこを探しても売っていないのですが……。

（大阪府・トラ2）

A／サンソフト広報・山本氏

結論から申しますと、残念ながら再販したくてもできないというのが現状です。

市場にソフトがなくなってきますと、メーカーとしては当然問屋さんに「再販しようと思いますので、ご注文ください」という案内を出します。しかし、それなりにまとまった数の注文がなければ採算がとれないばかりか、製造の手配をかけることすらできないのです。

これはうちに限らず、おそらくどこのメーカーも抱えている問題だと思います。必ずしも良いソフトが問屋さんにとって商売になるとは限らないということでしょうか。

●どうしてゲームソフトの容量は4の倍数なのですか。3なら3で半端でも、1メガでも少なければその分価格も下げられると思うのですが。

（鳥取県・アジャバー・コング）

A／株式会社セガエンタープライゼス
プロダクトマネジメント部

ゲームソフトのプログラムはマスクROMと呼ばれるICにつまっているわけですが、このマスクROM自体が最近は2の倍数の種類しかないのです。ですからゲームの容量も2の倍数になります。またゲームプログラムはこの容量に納まるように「圧縮」して作られています。8メガ・10メガというソフトも、実際は10何メガとか20何メガのプログラムが入っているのです。

●最近下宿用にとメガドライブ2を購入しましたが、ACアダプタとAVケーブルの端子形状が変更されていました。実家にあるメガドライブのS端子ユニットなどが使えず、新しく買わなければなりません。なぜ変更されたのか納得のいく答えをください。　（神奈川県・加藤義秋）

A／株式会社セガエンタープライゼス
お客様相談センター

ACアダプタは、消費電力の容量を小さくするために形態を変更しました。このため、メガドライブ2のアダプタをメガドライブで使用すると過負荷となり、故障等の原因となるため、それを防ぐためにソケットの差し込み部分も形状を変更いたしました。AVケーブルの方は、メガドライブ2開発にあたり、よりリーズナブルな価格を実現するために、イヤホン端子をなくしました。そしてこのイヤホン端子がなくなったぶん、ステレオ音を出力するために出力端子が変更され、これにともないAVケーブルも変更されました。

いや、結構素朴な疑問ってあるもので、なかなか勉強になりました（なったよね?）。「MEGA USER'S 素朴な疑問」はこれからも随時受け付けているので、思い立ったら疑問コーナーあてにどんどんはがきを送ってちょうだい。

12月号のテーマは　男と女とMDとえっちげー

最近、「いいたい放題」でケンケンガクガクの「えっちげーMD進出は是か否か」をとりあげてしまう。MDに対する考え方や年齢などで意見が分かれると思うが、真っ向からぶつかってみてくれ。こんなテーマを扱うこと自体が嘆かわしい……なんてのもありそうで怖い…。

茨城県・富塚麻子

自分が小学生の時は「予習」なんてしたコトないぞ……。

神奈川県・くさい尿マン

LD工場見学ツアー参加するって？　楽しかったでしょ!?

秋田県・斉木怜

結構サラが人気です。好きだなあマイクロネット。

一瞬、コンドルのジョーかと思ったよ、T・ホーク……。

愛媛県・河童マン

ソニックサイフぶら下げて原宿あたりカッポしないか女子校生。

宮崎県・花（鼻）ソニック

北海道・武田太郎

やっぱりシリアスもいいね。本人は暑さで脳ミソが幼児化してるらしい。立ち直ったかー？

新潟県・ロボ

ああ、この無念。一番身に沁みているのはやっぱり本人か……。「俺の骨身をけずって出てるクセに……」

ホッ、となんだか一服の清涼剤。でもなんで3カ月も出さずにいたの？

鳥取県・鳥取県民

ついつい載せてしまう自分がちょっぴり情けない。チャッキーみたいで怖いよう。

埼玉県・永沼純也

ギョーカイ！ゲームに！いいたい放題!!

●最近、MDにはあまり大衆向けのゲームは必要ないという意見をよく見かけますが、それは無理な話だと思います。セガだってトップをとりたいだろうし、そのためには大衆向けのゲームが必要だと思うので、私たちはその姿勢を受け入れるべきだと思います。そうしてトップの座を奪ったなら、徐々にセガ特有の妙な雰囲気の漂う（ただよう）ゲームを出していき、新規ユーザーをその世界に引き込んでいけばいいと思います。

セガはいつかはトップをとれると思うし、MDユーザーは待つことには慣れているので、信じてついて行こうと思います。

（福島県・冬木スペシャル）

●ゲームアーツの「うる星やつら」の宣伝用サンプルCDを行きつけの店でもらったんですが、これがなかなかよくて、こういう宣伝用デモを集めたモノを定期的に出してほしいな〜と思いました。ビデオマガジンのような感じでサターン対応CD-ROMマガジン（もちろんメガCD対応でも可）なんてあるといいと思います。これならTVCMを作れない小さなメーカーでも映像を出して宣伝できるし、ステージ1だけプレイできるゲームなんかもあれば、ビデオマガジンより魅力ある情報源になると思いますが、どうでしょう。

（大阪府・ブラボー800）

●ソニック3をやりました。とてもよかったです。でも不満がないわけじゃありません。まず、6コもバックアップできるようにしたのだから、ゾーン数をもっと増やしてもいいんじゃないかなと思いました。そして一番納得いかなかったのはエンディングでした。エメラルドを全部集めても、集めていなくても、たいして変わらないじゃないか！　ナックルがどうなるのかも描かれてないし…。ま、僕の不満はこんなもんかな。

（愛知県・長江正幸）

――同じ思いを抱いている人、すぐにソフトを売ったりしないで10月まで大事にとっておこう。いいコトがあるかも……。

●サターンで、〝セガアーケードクラシック〟として、「スペースハリアー」「アフターバーナー」「ファンタジーゾーン」などをまとめて出してくれんかなあ（別にセガ以外でもいいけど）。絶対に売れるよ、まちがいない。でも2P同時が1Pのみになったりするのはダメ。あくまで忠実にね。

（滋賀県・サトシ）

●エンディングで、スタッフロールをなるべく日本語で書いてほしいといった意見があるようですが、ケースバイケースで英語の方がいい時もありますよ。例えば「シルフィード」ですが、あの洋画を思わせるかっこいいエンディングに日本語でスタッフロールが流れたら、はっきり言って興ざめです。もうひとつ、スタッフ名にアダ名を使うのは、企業間の人材引き抜き防止のためだそうです（特に中小メーカーにとっては死活問題！）。本名を出したくても出せない場合があるのです。

（大分県・ターザン鈴木）

●セガが大逆襲をしかけようという大事な時期なのに、BEメガを読んでいると足を引っ張るようなマイナーな意見が多くてガックリする。

マニアックなゲームも悪くないが、もっと選択の幅を広げてもいいのではないだろうか？　キャラゲーやギャルゲーであっても、開発者のこだわりと情熱（技術力もあればなお結構）が感じられるものであれば、受け入れてもいいのではないか？

メガドライブユーザーはそういったゲームの本質を見抜く目を持った人達だと信じているのだが……。

（東京都・鈴木裕治）

――起爆剤のつもりが最近調合がキツすぎるのか。だが、前向きな意見が少ないのも確かだぞ。

君の声がMDを変える！

USER'S VOICEはユーザーが作るコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー（開発担当者）、ライターなどに言いたい意見、要望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。MDユーザーならではの熱い声、求ム！

ILLUSTRATION CITY

Ryu Ken

青森県・はやせしょう

久々にりりしく「好敵手」って感じの2人。映画ではずいぶんあこぎなリュウだったが。

KYweg

愛知県・KYweg

4年ぶりに読者復活だそうで。またよろしく。CGの勉強でもしてたんすか？　脱帽。

ひとことfrom BEEPle

◆車がぽしゃってしまった。新車を買うとサターンが遠くなるし……。（千葉県・ノブユキ）

◆BEメガはいつも主人に買ってきてもらうのですが、昔はもっと安かったように思います。500円以上もしたかなーなんて。（大阪府・ミチコ）

◆特別定価って何だったんだろと思ってたら、定価値上げへの布告でしたか。（千葉県・ダイスケ）

◆期末テストの点数を落としてしまい、高校に行くのがヤバクなったが、メガドラやってます（バカなオレ）。（北海道・ケイスケ）

◆パ◎王がないぞ。（京都府・ケイ）

◆今日前世を見てもらって、自分の前世が〝自転車〟であることがわかった。自分の過去を知ることができた有意義な1日であった。（茨城県・シゲノブ）

◆もう、いいや。（広島県・ハジメ）

◆カキ氷の食べすぎには注意しましょう。（兵庫県・アツシ）

◆暑いっす。水がないっす。ああ大変。（岡山県・シゲオ）

◆この前うたた寝していたら、横で私の愛犬がちびっていた。泣いた。（静岡県・トモヒロ）

◆寒い夏はいやだ……が、暑い夏にも限度があるぞ！（静岡県・ヒロタカ）

◆同じマンションに住んでいる人を「おなまん」と我々は呼んでいるが、結構グッとくる言葉じゃないだろうか。どう？（埼玉県・タツヒロ）

◆やっと内定とれた。みんな、祝ってくれー。（千葉県・アツオ）

◆先日友人のスーファミソフト「ファイアーエムブレム」で勝手に遊んでいて、データを消滅させてしまいました。それ以来、友人は口を聞いてくれません。そういう時はどうすればよいのでしょうか……。（北海道・トオル）

◆日曜日の夜7時半に、汗だくで集金に来たNHKのおばさん。「留守がちですね」って、ホントはいつもいるのです。ゴメンネ。（神奈川県・ハルミ）

◆サザエさんと同じ歳になった。（宮城県・ギンジ・24歳）

◆高校って思ってたより楽しいとこじゃないですね。（沖縄県・マサシ）

◆「ウミウシ」っているでしょ。あのナメクジの化けものみたいなナマコみたいな奴。海のそばに住んでる読者全員につっついてもらいたいものです。（広島県・タカノリ）

◆この1カ月MDに触っていません。仕事（板さん）が忙しくて、家と店を往復するだけの毎日です。でも仕事が楽しいので辛くな〜い!!（静岡県・ヒロアキ）

ゲーム・くらしの知恵 SPECIAL

今月はぞくぞくとグッドなアイデアが舞い込みました。
快適なメガドラプレイ環境をアナタに！

〈消しゴムワザ２品〉

★手が大きくて、６Ｂパッドではつらい方に朗報！　左手内に消しゴム（長め）を仕込む。すると左手が固定され、十字キー操作がとても楽！ ソニーのプレイステーションが採用しているのと同じ感じかな？
（北海道・ビック北海）

★消しゴムを適当な大きさに切ってリセットボタンの上に貼ります。これでリセットがとても押しやすくなります。こんな時に便利。
・「ラングリッサー」などリセットを酷使するゲームをプレイする時。
・怒りの拳でリセットを叩きたい時。
・ねっころがっててリセットを押したいけど立つのがめんどうな時（足で押せます）。
（福島県・越友成）

〈思いこみワザ２品〉

★音声合成の悪いゲームは、テレビの音量をゼロにして、技の名前などを自分の声で大きく叫びましょう。格闘ゲームであれば４人くらいで集まり、残り２人はBGMを担当すれば、ステレオ生音声でなんだかしあわせです。（大阪府・ポリンクィー）

★ふつうにプレイしてても秀作の「重装機兵レイノス」を超大作にする方法を発見しました。それはまず、新谷かおる先生の『エリア88』を読破する（最低６時間は費やすこと）。その後レイノスをプレイすると、とても面白い。本当だ！
（大阪府・アレキダンサー）

MD噂の真相

びーぷるランドのお好みソフト当選枠は文字数によって決められるらしい。よって噂の真相ネタで当てようと思うのは**無謀なこと**らしい。（ソフトバンク事情通）マーバは**夏コミに出店**したらしい。トレジャーの前川社長は最近、**「高塚光」と名乗って**気功を披露しているらしい（埼玉県・ノーコメント男子）スパークスターは**異性を意識**し始めたらしい（香川県・泉正樹）世界中のセガユーザーは「ウルトラ64」という名を聞いて**大笑いした（断定）**（兵庫県・マ・高齢・カルキン）マイクロネットは、**ゲーム本編より裏技**のほうが開発期間が長いらしい（北海道・佐藤誠）シャイニングフォース２でサポートをかけた後、主人公のマントがやけに揺れるのは、**呪文の効果**で胃腸の調子がよくなって屁が出るためらしい（宮城県・HIDE）「魂斗羅 ザ ハードコア」のブラッド・ファングはBEメガ**ドッグレースの犬**らしい（そっくり）（東京都・ザ・グレート・カスケ）

「目指せゲームの理想郷」プロジェクト
G.O.B (Game. Of. Beeple.) ゴブ

いきあたりばったりがモットーのGOBプロジェクト。今回は「④サイキックの体系および具体的な術」の考察。和風、平安時代とくるとやっぱり挙げられるのが、陰陽道や五行説。ただ、これらが従来のRPGの魔法システムの名称の置き換えでは意味がない。斬新かつ、楽しくプレイできる新システムでないとね。それはひとまずおいて、寄せられたハガキの中から、これはというものをいくつか紹介しよう。

■守護（背後）霊交換……守護（背後）霊を交換してキャラをパワーアップさせるというバチ当たりなシステム。１人につき最大３体まで付（憑？）けられるが、プライドの高い神々の霊などは１体しか付けられない場合もある。とはいえ、霊の特性によって特殊能力や強力な術や技が使えるようになり、かなり強力である。霊を交換するには、まず霊を説得するなり屈服させるなりしなければならない。メガテンの魔獣との交渉に近いと考えてもらえばいい。霊の交換は僧侶が行う（「神々も仏教徒が扱うのか？」という人もいると思うが、神仏習合思想や仏本思想、本地垂迹説で説明がつく!?）。相性が悪い霊どうしを付けたり、僧侶が交換に失敗した場合、また悪霊を付けてしまった場合は、そのキャラはおかしな行動をとるようになる。
（福島県・マイナア大名）

■絵魔……絵魔に描かれたモンスターを戦闘で召喚する。召喚されたモンスターは敵モンスターに対し、無属性の攻撃をする。絵魔は敵モンスターの血液を吸収して成長し、その大きさが増すとともに描かれたモンスターも強大凶悪に変化していく。また絵魔には、あらかじめモンスターが描かれているが、それを消去して自分でデザインしたモンスターを召喚することができる。
（栃木県・岸利一）

〝絵魔〞の元ネタは、神社にぶらさがっているあの絵馬だね。絵を自分で描けるというのが泣ける（実は描くためのシステムも細かく設定してくれた）。

また、大分県はターザン鈴木のアイデア〝サイキック力の実体化（「犬」「蛇」から「龍」「朱雀」、はては「不動明王」「阿修羅」など、キャラクターの力量によって像が変化する）〞は、ビジュアル的に面白そう。これらのアイデアをうまくまとめれば、とんでもないゲームができそうな気がするぞ。よーし調子がついたところで、次回の募集要項は⑥ゲームに登場する組織、集団、種族だ。善悪、敵味方にとらわれることなく、ゲーム世界のカラーの核となる設定を考えてくれ。先月号で発表した主要キャラをふまえてくれると採用しやすいぞ（まったく無視してもいいけど）。

栃木県・平山貴士
マインドコントロール（暗示）は、大槻教授も認めている超能力だもんね（だから何？）。

虫使いの術
神奈川県・東京エタノール
アイテム確認をするのがイヤになりそうなサイキックだ。でもこれ、サイキックなのかなぁ。

沖縄県／ウッコッケイのアイデア。

★穴封じ穴開きの法
陰明師の繰る式神の隠れ家に結界をはる。

★龍気召喚
京都に流れる地脈（龍脈）が実体化した精霊。五行説に従い、５つの属性タイプがある。彼らを召喚し、味方につけられるようになると、戦闘が有利になる。

★骸骨当ての法
鬼の人間時の死体の骨を探しだし、それに術をかけることによって鬼の力を大幅に弱らせる。となると、骨探しもゲームの重要な要素になる。

このほかにもまだまだイカすネタが…。すごいぞウッコッケイ!!

フェチ別おすすめMDソフト

今月のフェチワード　デブ　（火激／1991／ホット・ビィ）

お尻はぷにぷに、ムネもぷにぷに。全身ぷにぷにで気持ちよさそなおデブさん。だが、お触り禁止のゲームの中でデブのアイデンティティはどこにある？

デブといえば「ファットマン」。あの脂肪の段々に顔をうずめてそのまま食われてしまいたい…（訳ないだろ）。デブならではの操作性で愛着も増すのは「ゲイングランド」のマッドパピー。思わずつつきたくなるホッペがラブリーですな。で、今月のイチオシデブは火激軍団第4隊隊長の浩くん。「通称キンちゃん。ねじりはちまきをして、いつも何かを食べている。元すもうとりで、動きはにぶいが強烈な張り手が武器」……いいから好きなだけ殴れ、コイツを／

この他、あなたが密かに愛すMDソフトの"デブ"を編集部まで知らせてください。

スーパーJUNKプレゼント

今月のプレゼント賞品は編集部謹製「秘密の小箱」。編集部でバイト中のアーティスト長チノリ嬢が心を込めてペイントいたしました。

ほしいナと思った方は、この箱に閉じ込めたいアナタの「秘密」を思い切って200字以内にまとめて、そっと教えてください。もちろん、モノでなくてもかまいません。秘密は厳守いたします（ただし、ケッサクな秘密は匿名で公表させていただきますので、ご了承ください）。

ダレも知らないヒミツがあるでしょ、ほらアナタにも。でも言えばスッキリするコトも？

新コーナー　王様の耳はバ◎の耳

〔春麗のひとりごと……〕

あーあ、今日もパンスト1枚ダメにしちゃったわ。スピニングやるとさけちゃうのよね、パカッと……。

〔アダムのひとりごと〕

今日もブレイズお嬢様に足げにされた。……はうッ♥

などと、MDキャラがひとりきりになった時、ついもらしてしまうだろうひとりごとを考えておくんなまし。グチでも告白でもなんでもいいっす。キャラになり代わって独白してね。

思わず唄ってしまいました

タイトル：「モータルコンバットMD移植記念ソニアブレイドの唄」

宮城県・モータルアイランドの野望

（「ゆみみみっくす」のオープニングにあわせて）

ちょっと血が出たかしら
そんなに殴らないで食らった分は反撃
しちゃうわ　うふふ
ソニックあなたを狙う
ソニックあなたに当たる
ソニック当てたら蹴りで倒し
もっと反撃しましょ
一気に間合いつめて
レッグロックドライバーなんて
いいんじゃない
レッグであなたを投げる
ピヨピヨフラフラになれ
1、2の3、4で　FINISH HIM
あっちちっち　あっちちっち
火の玉吹いて
燃えて温度は上昇中よ　あー
あっちちっち　あっちちっち
お熱く焼いて
ホネホネさせちゃうとどめわざ

解説　ソニアだってゆみみといっしょで女の子なんだもん、という事実がひしひしと伝わりますね。

メガドラ HAPPY! MANIAさん

INFORめーしょん

■MEGA TALK
身の回りで起きた面白いこと、すごいこと、納得いかんこと、なんでもどうぞ。広告の誤植、街で見つけたヘンな品物など、思わず笑っちゃうものでもOK。新担当panaの正体予想なんかもグー。

■MD噂の真相
信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介しています。情報網か想像力をフルに使っていいネタを集めて（ひねり出して）ください。

■思わず唄ってしまいました
プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

■ゲーム・くらしの知恵
メガドラのゲームを遊ぶ時のちょっとした工夫を募集します。すごい（へぼい）技を持っている人はもったいぶらずに教えてネ。

■Illustration City
イラストをはがきに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だと、せっかくの作品がキレイに印刷されませんよ。MD君の4コマ復活キャンペーン実施中／　描いてくれよ〜。

■G. O. B. プロジェクト
BEメガ編集部と読者で理想のゲームを作ってしまおう／　という、実に向こう見ずな企画です。募集する項目は、毎回コーナー内で指定するので、チェックをお忘れなく。

■フェチ別おすすめソフト
アレ好きな人にはたまりませんなあ、というソフトを紹介します。募集する部位の他、自分はコレ見たさにソレをやる、というお気に入りソフトがあれば、こっそり紹介してね。

■王様の耳はバ◎の耳
MDソフトのキャラクター達が人には聞かれまいとしながらもつい口にしてしまった言葉を、偶然耳にした、または想像してしまった人、教えて／

――この他、メガドラスラング、JUNKプレゼントや新企画のアイディアなどどんどん投稿してね。

びーぷるランドへの投稿は……
◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお、採用者全員（ひとことfromBEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で3名の方にお好みソフト（'94年9月末までに発売されたもの）を差し上げます。

9月号のゴメンナサイ

●P.97の記事中、「V.R.Deluxe」のタイトルが間違っていました。
●びーぷるランドハガキ採用者への図書券発送が遅くなりました。お詫びします。なお、当選発表より4ヵ月を過ぎても届かない方は、お手数ですがハガキで編集部までお知らせください。

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP! メガドライブ』編集部
びーぷるランド（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者
長崎県・菅保夫
宮崎県・成実亜希子
福島県・小西友成

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

今月はみんなの意見に真剣に答えるために文字ばかりのページになった。許せ！

Volume.10

忙しくたってやめないぞ！ みんなのハガキでGO! GO!

竹　セガ歴１年というセーラーVちゃんの質問にまとめて回答しましょう。

●セガ会報「SPEC」とは一体何だ。もしかしてファンクラブか何かの会員になれば手に入るの？　だったら入ります。入る！　「SPEC」ほしいよー。

竹「SPEC」というのは、以前、セガの開発スタッフが仕事の合間を見つけては手作りで作っていたミニコミ雑誌です。なにせ開発の合間に作るもんですから、本業の開発が忙しくなると作れるわけもなく、もともと不定期刊行だったのですが、最近はずっと出ていません。現在セガではセガサターンをはじめ、メガドラからゲームギアまで多数の開発が進められており、現状を見ている限り、残念ながらそう簡単に「SPEC」が作れそうな気配はありません。よって、休刊中といった感じです。でも、その代わりに「セガスタ」や「FAXクラブ」が始まったんだし、みんなと同じく昔は「SPEC」を読んでた僕が、「SPEC」のスタッフの心意気をついだつもりで「セガスタ外伝」を作っています。

●最近のユーザーには過去の名作を体験する権利はないのか。セガってそういう会社なのか。再販だ！もっと再販しなさい。再販を命ずる。真面目に再販を考えてくれませんか？

竹　古いゲームが入手しにくいのは、セガやMDに限ったことじゃないよね。また、ゲームじゃなくてLDやCDでも古いものは入手できなくなる。再販というのは少なくとも数千本とかいったまとまった単位でないとできないものなんだ。だから、お店からの注文が5，000本とかまとまって来れば再販は可能かもしれない。メーカーが再販を全くしていないわけではなく、いつまでも人気が高くて注文の入るソフトはきちんと再販されているのだ。僕の場合、ほしいソフトが近所になければ、片っ端から通信販売をあたって、さらに秋葉原などの大手ショップを歩き回って中古でもいいから探し続ける。ある時期にはなかった中古が半年後に店頭に並ぶことだってあるしね。僕は、MDソフトをすべてそろえるためにほしいゲームもほしくないゲームも店頭に並んでいるうちに必ず買うように心がけているし、今だって生産中止のLDを求めて、ことあるごとに中古LDショップを探索(たんさく)してたりする。あるMDソフトは２年くらい全国津々浦々で探して手に入れたよ。メーカーがユーザーひとりひとりの要望に応えられないのは申し訳ないけど、僕も一個人としてこうやってすべてのソフトをそろえました。参考にしてください。

●スーパー32Xの外観について一言。頭でっかちじゃ不安定な感じがしてならない。まわりの余分なところをとって、カートリッジのような形状にならないのか。また、普通のMDソフトをプレイするときに32Xを外さなくてはならないのでは結構な負担(ふたん)である。

竹　32Xの中身が空っぽならばどんな形にでもできるだろうが、あの中には32ビットCPU２個を含むさまざまなチップがギッシリ入ってるのだ。もしカートリッジのようなスマートな形状にしたら、縦方向の長さが30センチとかになってしまうぞ。あと、誤解している人もいるようですが、32Xはつけたままで通常のMDソフトが遊べます。さあ、これでセーラーVちゃんも安心して受験勉強ができるかな？　受験勉強は自分の限界までがんばれ!!　限界を越えることで、ひとまわり大きな人間になれるからね、きっと。

イ・ラ・ス・ト

兵庫県・斉田美城　PSはいつまでも大人気だ!!

秋田県・国松佐知子　モンスターワールドは傑作だね

富山県・ゲームハンター　MDで出してほしいよね!!

MDソフトを個人的に全部持っている竹ちゃんの MD名作劇場

ソード・オブ・ソダン

'91・10・11発売／6,000円／セガ

読者のひとりから「ソダン・プロジェクトに一石。古傷をかき回すのはやめよう。失敗を失敗と認められない人間に進歩はない」というおたよりをいただいたので、僕なりにソダンについてきちんと語りたいと思う。

僕は、個人的にユーザーの立場でソダンが結構好きである。10点満点で６点くらいはあげてもいいくらいだ。もともとソダンは海外でジェネシス用にＥＡから発売されたソフトで、アミーガというパソコンで人気のあったゲームの移植なのである。僕は、まだ日本でソダンが発売される話がカケラもない頃にジェネシス版ソダンを購入して遊び、操作性の極悪さ（左右を向くのがあれだけ困難なゲームは他にないだろう!?）に苦笑しつつも、キャラのデカさやよく描きこまれたグラフィック、独自の世界観、SEのクオリティーの高さに感心したのだ。特に１面、平和っぽい田園風景の中にところどころぶら下がるガイコツ、BGMは小鳥のさえずりのみというあの世界には「スゲェーッ!!」と、思わず叫んだね。とにかく強烈に個性が強いので、人によって好みが分かれて当然。だた、当時はポピュラスを代表とするジェネシスソフトが初めて日本で売られた頃で、そんな中でソダンは人気のあったソフトなのである。その人気に乗じて日本の市場でもソダンを発売してしまったことは賛否あるにせよ、帝王ソダンを愛してやまないソダンフリークがいることも、また事実なのだ。だって考えてごらんよ、ソダンなんて可愛いと思えるゲロゲロなゲームなんていくらでもあるでしょう、タイトルは言えないけどね。MDゲームをすべて持ってる僕にしてみれば、ソダンは十分遊べたゲームだよ。ソダンにはいつでも最下位にいて目立ってほしいし、だけど最低のゲームより下にいるのは納得できないし、複雑な気分なんだよね（笑）。

【ラクガキSEGA】今月はラクガキスペースがなくなってしまったよ。最近遊んだゲームは「エアマネジメントII」だ。１日だけとれた夏休みにふと遊んでしまい、結局６時間ぐらいずーっとやってた。初級者レベルで遊んだので僕の経営する「セガエアライン」は売上も利益もダントツだったのだが、勝利条件は４エリアで売上１位をとることだったらしく、気がついたらバッドエンディング……。

林原めぐみの MEGU DRIVE

●最近の林原●

サイフを落としました……。悲しいです。いや、まだ出てくるかもしれません。ぜんぜん落としたって気がしないから、部屋にあるかもしれないけど。そんなことはどうでもいいって!? 近況はね、今月は沖縄に行きます。公開録音のお仕事ですけどちょっと遊べそうだから、それを気持ちの糧にしてがんばろうかな。

セガサターン進出第2弾は「真説・夢見館」だよ!

「真説・夢見館の物語」のアフレコをやったんですよ。お話のベースは前作と変わらないのかなと思うんですけど……、といっても具体的には知らされてなくて、恐がってくださいとか、喜んでくださいとか、笑ってくださいとかっていう指示があるだけで、どうして笑うのかっていうのは謎。シチュエーションだけ設定されてて、とりあえず私の担当するキャッシーちゃんは、ママが酔っぱらいのアル中で、パパもちょっとひどくていつも喧嘩ばっかりしてて、そんなのがスゴクいやで私は蝶になるとかならないとか、そういう子なんで。あげくに「私はキャッシー、ネッシーじゃないのよ、私はプリティーガール」なんて、わけのわからない鼻唄を歌わされる(笑)。どこで流れてくるんだろう、流れてきたら夢見館の雰囲気がドカドカドッカンって崩れるような歌でしたね(笑)。

「ブルーシード」は、まだどんなゲームになるか知らないんですけど、セガサターンならアニメーション部分もさぞや綺麗でしょうね。テレビアニメの制作は結構進んでます。途中もみじちゃんがアイドル歌手になるシーンがあるんで、私の持ち歌を使いますよ。お楽しみに!

猛暑の8月6日、東京・豊島公会堂で恒例の「SEGA&STARCHILD夏祭」が開催! 集まったファンを前に熱唱するめぐみ嬢。

ソダンプロジェクト 恐怖のソダン帝王ここに君臨す!

竹ちゃんと編集部を震撼させた8時間のビデオとは!?

8月号で募集した「ハイスコア帝王コンテスト」。一時はひとりも応募がないのでは…とささやかれ、さらには9月号の読者レースでソダンが敗れるという非常事態にも見舞われたが、勇敢な強者5名が燃え盛る炎をかいくぐり、ハイスコアを叩き出してくれたぞ(なんのこっちゃ)。第5位・福岡県の中川君(278,250)、第4位・愛知県の杉浦君(31,5000)、第3位・東京都の丸宮君(372,825)、第2位・神奈川県の藤田君(471,225)、そして、第1位はなんと1,045,300というブッチギリな超絶スコアを叩き出してくれた千葉県・木川博貴君という結果になった。彼のプレイは延々と8時間にもおよぶもので、スコアが1度999,999という表示限界を越えても、挑戦は続くよどこまでも…といった、まさに恐怖の帝王ソダンにふさわしい鬼気迫るものであった。ビデオの内容を確認した編集部のスタッフは、あまりの恐怖に1週間寝込み、スケジュールは遅れ、もしかしたらこのページも10月号に掲載されないかもしれないほどだ。すばらしい。君こそ、この世に君臨する「恐怖のハイスコア帝王ソダン」に相違あるまい。参りました。あまりにすごいので、最新ゲームソフトを2本贈呈。他の4名にもビデマガを送るね。今月は「ソダンの楽しい遊び方」を募集。メ切は9月末日。

とにかく見るだけでも恐怖の超絶プレイ。彼の忍耐と根性にはみんな脱帽。

Fukazawaの じょいじょいクラブ

早いもので、JOYテレが再開されてから1周年を迎えることになりました。今回この場をお借りしていつも聴いてくれる皆さんに感謝を、そして林原さん竹ちゃんなど、ご協力をいただいている多くの方々にも心からお礼を申し上げます。2年目は情報いっぱい! パワーいっぱい! もーっと内容の濃いJOYテレを目標にしようかな。最近の深沢はFAXクラブに愛情を注ぎすぎ…と思われないようにがんばります。だから、絶対聴いてくださいね。それからあなたの声が録音できる「お楽しみダイヤル」も利用しましょう。社内では皆さんのメッセージを楽しみにしてるんですよ。

JOYJOYテレフォンメニュー

◆9/1～ 幽遊スペシャル MD「幽☆遊☆白書～魔強統一戦～」、GG「幽☆遊☆白書2」(プレゼント:ソニックグレースキーホルダー) ◆9/16～ セガサターン最新情報(プレゼント:FAXのない君にも読める! セガスタ外伝)

ビデオマガジン9月号メニュー

と言いたいとこだけど、9月は8月号と合併でお休み。さて10月ともなれば、そろそろでしょとお思いのあなた! 速攻でお店に行きましょう。きっといいことあるかも。

8月のJOYテレでデビューした、ご存知セガ竹崎&船田のコンビ「セガーズ」。収録直後なのでちょっと疲れた表情です……。

企画&ネタ募集

・みんなのハガキでゴー! ゴー! ゲームやセガへの質問・苦情・悩みごとなどをハガキで送ってね。誠実な竹ちゃんがしっかり答えてくれるぞ。イラストもほしい!
・みんなの名作劇場 ハガキに君の名作劇場を書こう。イラスト入りだといいね。
・MEGU DRIVE セガを応援してくれる林原さんにメッセージを!
・その他、ソダンプロジェクト、じょいじょいクラブへのおハガキ待ってるよ!

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱ BEEP!メガドライブ編集部
「遊星セガSTADIUM」各コーナーあて

採用者全員にビデマガを、面白いハガキをくれた人から抽選で3名にソフトを贈呈。また、投稿者全員の中から抽選で10名にセガグッズが当たる!

【セガスタ外伝】ラクガキSEGAがなかった分、おわびにFAXクラブの「セガスタ外伝」はラクガキだらけでお送りする予定。ゲームに関係することしないことからアッと驚く情報満載ダ～～ッ!! FAXで03-5950-7790または06-948-0606へ電話し、ガイドの声にしたがって、ブロック7、ボックス2を(プッシュ音で)指定すればOK。毎月たくさんの人にアクセスしてもらって嬉しいです。

平成5年4月8日第3種郵便物認可(ウソ)　第00017号(月刊?)　© COMPILE 1994

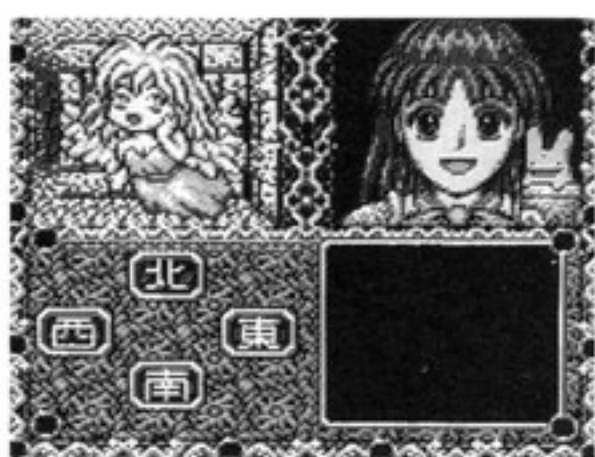
のーコネタイムズ

NÔKONE TIMES
Vol.17 9月8日 木曜日 1994年(平成6年)
企画・発行 株式会社コンパイル のーみそコネコネ COMPILE
ASTY DAIICHISEIMEI BLD. 1-7 KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP! MEGADRIVE

コンパイル、カレーショップ業進出……との噂

某超有名RPG 第3弾、画面大公開！

はっはっはっ、このフレーズで登場するのも久しぶりの水無月だ。渋谷ジャックに来てくれたみんなありがとな。当日終業式などで行けなかった人もいたようだが、安心しろ、当日の写真をながめ、いつか行ってやると誓う俺様がここにいる(また行けなかった)。

さて、今月は7月29日に発売された「アルルのルー」…ではなくて、魔導物語3部作の完結編ことGG「魔導物語III～究極女王様～」の紹介だ。Vol.14で漫画が載っているのでそれを参考にしてくれ。はいおしまい（終わるな～っ！）。ウソだ。「G魔導III」は基本的には前作と同じシステムだ…が、しかしそれだけで終わらないのがコンパイル。まず、オートマッピングが強化されたぞ。昇降場所が表示されるようになって、迷子のアルルとはおさらばだ。次に、アニメ処理の追加だ。例えば、ファイヤーを唱えれば火の球が飛んでいったりするぞ。あと、これまではランダムに魔物と遭遇していたが、今回は魔物も迷宮内を移動して襲ってくるんだ。より緊張感のあるプレイが楽しめるぞ。そうそう、もうひとつ強化されたところがあるんだ。名付けて「カーバンクルハラへったシステム」(そのままやんけ)。カーくんが、おなかをすかせるんだ。もしかして、カーくんの飼育が楽しめるのか？

シナリオはほとんどリニューアルし、3部作中最高のノリを追及したこの1作。11月発売予定だ！

キャラコンの結果発表だぜぃ！

半年間みなさんの愛情のこもった投票の結果が今ここに！

全キャラの結果を発表したいが、誌面の都合上かんべんしてくれぃ。

順位	キャラ	票数
8位	ウィッチ	11票
7位	スキヤポデス	16票
6位	カーバンクル	23票
5位	サタン	25票
4位	ルルー	26票

ウイッチはちびちび票を集め、いつのまにかベスト8に。スキヤポデスは、ほぼ1人の投票でランクイン。カーくん、サタン、ルルーが並んでランクインしているのも笑える。それでは、ベスト3だ。

順位	キャラ	票数
3位	ドラコ	32票
2位	アルル	44票

ドラコの天下は3カ月目から崩れ、ラスト前にはアルルにまで抜かれちゃいましたぁ（泣）。

そして半年の激戦のなかトップの座を手にしたのはこの人だ。

順位	キャラ	票数
1位	シェゾ	48票

さすがというか、やっぱりというか美形おにーさまは強いわ。ま、俺様同様かっこいい奴は人気があるのは当然だな（後日謎の集団に襲撃されること確定）。というわけで、シェゾに投票してくれた方のうち抽選で5名様にお楽しみ袋を送らせてもらうぞ。寝て待て！

のーコネ画廊

今回3枚に逆戻り。そのかわり、久しぶりに文章投稿の方を紹介だ。

●魔導IIIの「どんぱうんぱ」って何ですか？（秋田県・桃源郷）
あれは、どんぱを置いて、うんぱを使うとどんぱのところにワープできるアイテムなのだ。

●引っ越した場合ポイントはどうなりますか？（宮城県・明砂日）
ちゃんと知らせてくれれば、継続するよ。それよりペンネームを次々と変えるほうが困るかな。

それでは来月までさらばだ。

東京都／難波 弘竜 10P
シェゾ、シェゾ、シェゾ！なぜに奴を認めて、ドラコを認めねぇ(笑)。彼の愛人希望者急増中。

愛知県／三剣 鈴 30P
襲い来るおじゃまぷよがちょっといや。強敵ルルー、サタンが再び登場か？発売まで待たれい。

千葉県／猫月 14P
MD魔導も開発決定していることだし、A・R・Sも出るのか？ 1-2-3が売れれば出るかも？

ウワサー人歩き
魔導IIIはシューティングか？

まさに出撃寸前のアルルとカーバンクル。(写真左)

今月のアンケート

今回のアンケートは、「1週間にゲームセンターに行く日数と使う金額は平均してどれくらい？」と「今、一番面白いと思うゲーム（アーケードゲーム）は？」の2つです。宛先は、下記の住所の「3度のメシより対戦」係まで送ってくれぃ。

左端のハシラの内容が気になるが、気にするな(笑)

【のーコネタイムズへハガキを出せ！いえ、出してください】㈱コンパイル御用達ページ「のーコネタイムズ」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしています。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区京橋1-7 アスティ第一生命ビルディングまで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

大好評発売中

鮮明な画像はサンタのS端子ユニット

S－01（MD1用）	3,500円
S－02（MD2用）	3,500円
Sケーブル1.5m	800円
オーディオコード 1.5m	400円
ヘッドフォンコード 1.0m	400円

SEGA専門店 消費税不要!!（全商品税込） サ★ンタ

郵便振替番号00150－9－708150（有）サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

今月のおすすめは、魂斗羅と幽遊白書IIか？

サターン予約受付中（ただし、会員のみ）

S端子付テレビには、サンタのS端子ユニットを！

☎03-3258-9051［代表］

〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

※商品はすべて新品です。※新作ソフトは発売日にお届けします。●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）●土曜日は、定休日です。

MD新作コーナー

タイトル	発売日	価格
ガントレット（再販）		4,800円
ラングリッサー（再販）		4,800円
ダイナマイトヘッディー		4,600円
ラングリッサーII	8/26	7,000円
エコーザドルフィンII	8/26	4,800円
モータルコンバットII	9/9	6,000円
スパークスター	9/15	6,000円
魂斗羅	9/23	6,300円
英雄伝説	9/30	6,000円
幽遊白書2	9/30	6,000円
ロックマン	9/未定	6,000円

本体	価格
ワンダーメガ2（WMコレクション・ワンダードッグ付）	35,000円
メガドライブ2（忍者武雷伝説付）	9,000円
メガCD2（コズミックファンタジー、ヘビーノバ付）	19,000円
メガジェット	7,000円

タイトル	価格
アークスオデッセイ	2,000円
ああ播磨灘	1,400円
アウトラン	3,800円
アウトラン2019	3,800円
アウトランナーズ	4,000円
蒼き狼と白き牝鹿	5,800円
アトミックロボキッド	1,000円
アローフラッシュ	1,000円
アラジン	1,900円
アンデッドライン	2,800円
イースIII	4,800円
ヴァリスIII	2,800円
ウィザードオブイモータル	3,000円
ヴィクセン357	4,800円
ウィプラッシュ	1,500円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円
エイリアンストーム	2,000円
A列車で行こう	1,000円
エグザイル	2,000円
エターナルチャンピオンズ	4,800円
F117ステルス	3,800円
エリミネートダウン	2,000円
SDヴァリス	2,000円
F1サーカスMD	2,800円
NBAプレイオフ	3,800円
LHXアタックチョッパー	3,800円
エレメンタルマスター	2,000円
オーサムポッサム	3,000円
カース	1,500円
カメレオンキッド	1,000円
ガイアレス	2,800円
火激	2,500円
餓狼伝説	2,000円
餓狼伝説II	5,800円
ガンスターヒーローズ	1,900円
キリングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
究極タイガー	2,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	1,000円
キングサーモン	2,800円
空牙	3,800円
クラックダウン	1,000円
クライング	2,000円
グラナダ	500円
グランドスラム	3,800円
クルーボール	900円
クールスポット	4,800円
クールドバスター	4,800円
グレイランサー	4,800円
ゲイングランド	2,000円
ゴーストバスターズ	500円
コラムス	2,000円
コラムスIII	3,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
ゴールデンアックスIII	2,800円
サイドポケット	4,800円
サイオブレード	2,800円
サンダーフォースII	3,800円
サンダーフォースIII	3,000円
サンダーフォースIV	1,000円
サンダーフォックス	500円
サンダープロレスリング列伝	1,000円
三国志II	2,000円
斬～夜叉円舞曲	1,000円
紫禁城	2,000円
G-LOC	2,800円
シーザーの野望II	4,800円
Jチャンピオンサッカー	3,000円
Jリーグプロ完全版	2,800円
シャドーオブザビースト	1,000円
シャドーダンサー	700円
シャイニング&ザダクネス	2,000円
シャイニングフォース	2,800円
シャイニングフォースII	2,900円
ジャンクション	500円
ジャングルストライク	4,800円
雀皇登龍門	3,800円
上海III	4,000円
ジュエルマスター	500円
JUJU伝説	1,800円
ジュラシックパーク	3,800円
ジョーダンVSバード	2,800円
ジョーモンタナF	1,000円
ジョーモンタナII	2,000円
ジノーグ	1,000円
修羅の門	2,800円
新創世記ラグナセンティ	4,800円
スーパーH・Q	3,800円
スーパー忍II	1,400円
スライムワールド	3,800円
スティールタロンズ	3,800円
ストームロード	500円
ストリートスマート	3,000円
ストIIダッシュプラス	2,500円
スーパーエアウルフ	3,000円
スーパーハイドライト	2,000円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPII	900円
スタークルーザー	2,800円
スパイダーマン	700円
スピードボール2	4,000円
スプラッターハウスII	2,800円
スプラッターハウスIII	1,800円
スペースインベーダー	1,500円
スペースハリアII	3,000円
セイントソード	2,000円
セーラームーン	5,800円
ゼロウイング	2,000円
戦場の狼II	2,800円
ゾウゾウゾウ	3,000円
ソニックI	2,000円
ソニックII	2,800円
ソニックIII	3,500円
ソニックスピンボール	2,800円
ソーサルキングダム	3,800円
大航海時代	5,800円
太閤立志伝	5,800円
太平記	300円
大魔界村	3,000円
ダイナブラザーズ	3,800円
ターボアウトラン	2,000円
タスクフォースEX	2,000円
タズマニア	900円
ダライアスII	2,800円
ダーウイン4081	2,000円
ダーナ	2,000円
ダブルドラゴンII	2,000円
WWFロイヤルランブル	3,800円
タントアール	3,500円
チェルノブ	3,800円
チキチキボーイズ	400円
ツインクルテール	4,800円
TMNT I	3,800円
TMNT II	3,800円
提督の決断	6,000円
ディックトレーシー	700円
ディノランド	700円
デンジャラスシード	2,800円
テクモワールドカップ	2,800円
デビッドRバスケットボール	1,000円
トージャム&アール	1,000円
トッププロゴルフ	2,000円
トッププロゴルフII	3,000円
ドラゴンズリベンジ	5,500円
ドラゴンボールZ	4,800円
ドリームチームUSA	3,800円
ドッジ弾平	2,600円
ドナルドダック	1,000円
中島F1グランプリ	1,000円
中島悟のF1ヒーロー	2,000円
中島スーパーライセンス	4,800円
忍者武雷伝説	500円
熱血ドッジサッカー編	2,800円
信長の野望	2,000円
ハイパーダンク	3,800円
ハイブリットフロント	6,000円
バーチャレーシング	5,800円
パーティークイズメガQ	3,800円
パチンコクーニャン	3,800円
バッドオーメン	2,800円
バッドマンリターンズ	2,800円
バトルトード	1,800円
バトルゴルファー唯	1,500円
パトレイバー	4,800円
バハムート戦記	900円
パルスマン	4,800円
パワーモンガー	2,000円
PGAゴルフ2	3,000円
ビーストウォリアーズ	3,800円
ピットファイター	4,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
ファンタシースターIV	2,900円
ファンタシースター復刻版	2,800円
V.V（ヴィ・ファイブ）	4,800円
ブキウギボーリング	2,000円
プロフットボール	900円
プロホッケー	900円
ふしぎの海のナディア	4,800円
ファイヤムスタング	3,000円
ファステスト1	500円
ファンタジア	500円
フェリオス	1,000円
ぷよぷよ	1,900円
フリントストーン	2,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ブロックアウト	500円
ベースボール2020	3,000円
ペーパーボーイ	3,800円
ヘビーユニット	2,000円
ベアナックル	2,000円
ベアナックルII	2,800円
ベアナックルIII	4,800円
ペブルビーチの波濤	4,800円
ヘルツオークツヴァイ	2,000円
北斗の拳	2,000円
ボナンザブラザース	1,500円
ポピュラス	700円
ホリフィールドボクシング	400円
ボールジャックス	3,000円
マーブルマッドネス	4,600円
マスターオブモンスター	2,000円
マスターズゴルフ	2,000円
まじかるタルるートくん	2,600円
まじかるハット	1,000円
マジンサーガ	900円
マスターオブウェポン	2,800円
マーベルランド	2,800円
魔天の創滅	2,000円
魔物ハンター妖子	1,800円
港のトレイジア	2,000円
ミッキーマウス	3,000円
ミッキー&ドナルド	1,400円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
ミュータントリーグ	2,000円
武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	2,000円
ムーンウォーカー	1,000円
メガトラックス	700円
メガロマニア	2,800円
メタルファング	3,800円
モータルコンバット	3,000円
モンスターレア	300円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	3,800円
幽遊白書外伝	2,000円
ヨーロッパ戦線	2,000円
乱世の覇者	4,800円
ランドストーカー	900円
ランパート	3,800円
雷電伝説	2,800円
龍虎の拳	2,000円
レッスルボール	4,300円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	5,800円
ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
ロードモナーク	3,800円
ロードラッシュ	1,900円
ロードラッシュII	3,800円
ロードブラスターズ	2,800円
ロボコップ対ターミネーター	3,800円
ローリングサンダーII	2,000円
ワードナーの森	1,200円
ワニワニワールド	1,000円

周辺機器	価格
6Bパッド	2,000円
クラスタースティックE'S	2,000円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターI	1,200円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,600円
セガマウス	3,500円
メガコマンダー	2,200円
セガタップ	2,000円
6Bパッド達人	2,000円
ファイタースティックMD	3,200円
アーケードPスティック	4,800円
RF I	1,600円
RF II	1,600円
アスキーパッドMD6	2,400円
フレッシュクリーナ	2,500円
コードレスパッドセット	3,500円
コードレスパッド	2,500円
ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
カラオケ	7,000円
カプコンパッドソルジャー	1,600円

メガCD新作コーナー

タイトル	発売日	価格
ロードス島戦記		2,800円
シャイニングフォースCD		5,500円
うる星やつら		5,500円
モータルコンバット完全版		4,800円
キャプテン翼	9/23	5,500円
バトルコープス	9/23	5,600円
ジュラシックパーク	9/30	5,500円
スターブレード	9/30	5,500円
スターウォーズ	9/未定	6,200円
パワーモンガー	9/2	6,300円

タイトル	価格
アイルロード	4,800円
アフターバーナーIII	4,800円
アルシャーク	2,800円
アルスラーン戦記	3,800円
Aランクサンダー	3,800円
AX101	2,000円
アークスI,II,III	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
いしいひさいちの大政界	2,000円
ウィングコマンダー	4,800円
ウルフチャイルド	400円
江川のプロ野球CD	3,000円
ぎゃんぶらぁ2	2,000円
クイズスクランブル	1,500円
クラシックディスク（4ソフト入）	1,000円
ゲームのかんずめ 1	2,000円
ゲームのかんずめ 2	2,000円
元朝秘史(ジンギスカン)	3,800円
コズミック・ファンタジー	500円
サード・ワールド・ウォー	2,000円
サイボーグ009	2,000円
サンダーストームFX	1,000円
サンダーホーク	3,800円
シムアース	1,800円
シュバルツシルト	3,800円
シルキーリップ	2,800円
ジャガーXJ	3,000円
雀豪ワールドカップ	5,800円
CD三国志3	2,000円
真・女神転生	3,800円
スイッチ	2,000円
戦国伝承	4,000円
ソニックCD	2,800円
ソルフィース	500円
ダークウィザード	3,000円
ダイナミックカントリークラブ	2,800円
タイムギャル（CD付）	3,800円
ダンジョンマスター2	3,000円
天舞メガCD	500円
Vay CD	2,000円
デトネイター・オーガン	2,000円
デス・ブリンガー	3,800円
デバステイター	2,000円
天下布武	2,000円
電忍アレスタ	2,000円
ナイトトラップ	2,800円
忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
ノスタルジア	2,000円
信長覇王伝	6,800円
バックアップRAM	4,600円
バリアーム	2,000円
ブラックホールアサルト	900円
フェイエリア	1,500円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	400円
プロ野球スパーリング	1,000円
ファイナルファイト	900円
ヘビーノバ	400円
ヘブリーシンフォニー	4,800円
ぽっぷるメイル	4,800円
マイクロコズム	4,800円
マイト＆マジックIII	3,800円
モンキーアイランド	2,900円
ゆみみみっくす	2,800円
夢見館の物語	2,800円
ライズオブザドラゴン	1,000円
らんま1/2	3,800円
LUNAR	2,800円
ロードブラスターFX	4,800円
ワンダードッグ	400円
笑うせぇるすまん	2,000円

ゲーム・ギア

GGプラスワン（ソニック&テイル 又はミッキーマウス）10,000円

周辺機器	価格
オートチューナー	8,500円
カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円
AVケーブル	800円
ビックウィンドー	1,800円
対戦ケーブル	1,000円

■500円コーナー
キネッティコネクション
ザ・プロ野球

■1,000円コーナー
コラムス
ファンタジーゾーン
GG忍II
ドラえもん
アウトラン

■1,500円コーナー
アレスタII
ガンバレゴルビー
自己中心派
ジョーモンタナF
斬ギア
ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
パット＆パター
ベアナックルI
ベアナックルII
大戦略
ヘッドバスター

■2,000円コーナー
ウディーポップ
エターナルレジェンド
サイキックワールド
オリンピックゴールド
ペンゴ
好牌I
好牌II
レミングス
トム＆ジェリー
ウィンブルドン
紫禁城
シャダムクルセイダー
チャックロック
ぷよぷよ
ポップブレーカ
ソニック＆テイル
エコーザドルフィン
ジュラシックパーク

■2,300円コーナー
アラジン
ソニックI
ソニックII
タントアール
まじかるタルるート
マクドナルド
モナコGPII
GGリーグ
幽遊白書外伝

■2,600円コーナー
ダイナマイトヘッディー
GGなぞぷよ3
ヤイバ 9/9
タンクキッズ 9/23
幽遊白書II 9/30
GGリーグ94 9/30

■3,000円コーナー
シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
ソニックドリフト
なぞぷよII
フェイスボール 2000
魔導物語I

■3,500円コーナー
魔導物語II
GGモータルコンバット
GG Jリーグプロストライカー
GGワールドダービー
GG女神転生外伝
モータルコンバットII 9/9

申し込み方法 電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意 商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051 受付10:00～19:30）●書留の場合はおつりのないようにお願いします。

新企画いっぱいで今月も必見の通販情報です!!

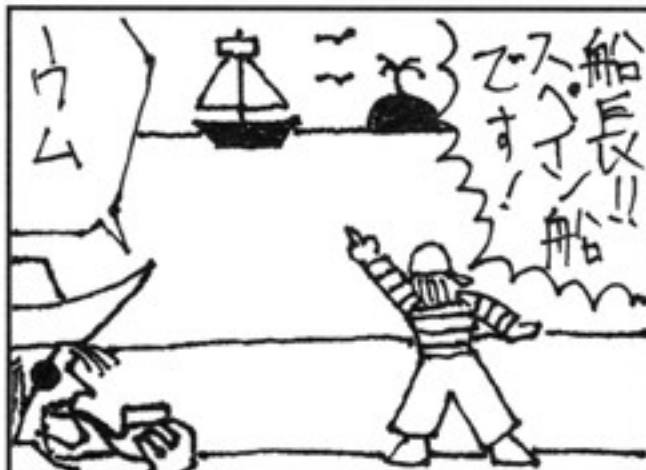
クツをはかずにお買い物。玄関先でお支払い!

それがブルズ・アイの通信販売です!

海に生き、海に死す!!

作/埼玉県・早坂大亮さん

ウム
船長!! スペイン船です!
よし! 襲えー!!
1時間後…
自分から来て負けるとはマヌケな奴だな。

大後悔時代ノ痛!

△逝っちゃってます…。

当社の社長が「面白いじゃん、コレ」と言ったので採用です。早坂さんには近日中に何かイイモノが届くはずです。当方では引き続き面白い4コマまんがを大募集中です!

特選超目玉商品

480円均一

MD
- 太平記
- ひょっこりひょうたん島
- チキチキボーイズ
- ホリフィールドボクシング

MCD
- 惑星ウッドストックFHB
- プリンスオブペルシャ
- ウルフチャイルド
- ワンダードッグ
- ライズオブザドラゴン

880円均一

MD
- タズマニア
- スーパーモナコGPⅡ
- ランドストーカー
- マジンサーガ
- バハムート戦記
- プロフットボール
- プロホッケー
- クルーボール
- ザ・キックボクシング

MCD
- ブライ～八玉の勇士伝説～
- セガクラシック
- ファイナルファイトCD
- ブラックホールアサルト
- デトネイターオーガン

980円均一

MCD
- プロ野球スーパーリーグ
- バリアーム

GG
- コラムス
- ザ・GG忍Ⅱ
- ドナルドダック4つの秘法
- アウトラン
- スーパーゴルフ
- 対戦麻雀・好牌
- ファンタジーゾーンギア
- ぎゅわんぶらぁ自己中心派

1980円均一

MD
- アイラブミッキー&ドナルド
- ロードラッシュ
- PGAツアーゴルフⅡ
- ストリートファイターⅡダッシュプラス
- ガンスターヒーローズ
- アラジン
- ぷよぷよ
- ソニックスピンボール

1980円均一

MD
- エコーザドルフィン
- タイムドミネーター
- キャプテンラング

MCD
- スイッチ
- 三国志III
- ぎゅわんぶらぁ自己中心派2
- アルスラーン戦記
- 真・女神転生
- 夢見館の物語
- ナイトトラップ
- ロードス島戦記
- AX101

GG
- ベアナックルⅡ
- 上海Ⅱ
- ジュラシックパーク
- ソニック&テイルス
- ぷよぷよ
- エコーザドルフィン
- ソニックザヘッジホッグ2
- タントアール
- シャイニングホース外伝Ⅰ
- 魔導物語1～3つの魔導球

2980円均一

MD
- 幽遊白書外伝
- ファンタシースター～千年紀の眠りに～
- シャイニングフォースⅡ
- チャンピオンズワールドクラスサッカー
- チャックロックⅡ

MCD
- Aランクサンダー
- バトルファンタジー
- 爆伝～アンバランスゾーン

GG
- シャイニングフォース外伝Ⅱ

4980円均一

MD
- 信長の野望・全国版
- 大航海時代
- ヨーロッパ戦線
- 太閤立志伝
- 蒼き狼と白き牝鹿
- 提督の決断
- ラングリッサー

MCD
- F1ヘブンリーシンフォニー
- サンダーホーク

5980円均一

MD 信長の野望・覇王伝
MCD 信長の野望・覇王伝

※商品は十分用意していますが、万が一品切れした際はご容赦下さい。

パーツ関係も当然の充実度

MD	専用コードレスパッドセット	3840円
MD	専用コードレスパッド単体	2400円
MD	専用コントロールパッド達人	1980円
MD	専用ファイティングパッド6B	1980円
MD	専用モノラルディンプラグコード	640円
MD	専用ACアダプター	1200円
MD	専用バックアップRAMカートリッジ	4980円
MD2	専用ステレオディンプラグコード	1600円
MD2	専用モノラルディンプラグコード	640円
MD2	専用ACアダプター	1200円
MCD	専用フレッシュレンズクリーナー	2400円
GG	専用オートチューナーパック	9980円
GG	専用バッテリーパック	5440円
GG	専用カーアンテナ	2780円
GG	専用カーアダプター	2780円
GG	専用対戦ケーブル	1120円

BEST SELECTION

～今月はここいらあたりが要チェックですぜ～

MD 魂斗羅 ザ・ハードコア
定価9000円を 6300円

アクションゲームの名作「魂斗羅」がよりハードになってMDに登場!! さまざまな演出とエッジのきいたイカすサウンドが、暑さで鈍りがちな脳細胞を直撃し、活性化させること間違いなし!
(9月23日発売予定)

MCD スターブレード
定価7800円を 5460円

永きの沈黙を打ち破るがごとく、ナムコ様はやってくれました。深淵の宇宙を感じることのできる数少ないゲームですのでブルズ・アイとしても皆さんにお勧めせずにはいられません。ぜひぜひ。
(9月発売予定)

MD ロックマン メガワールド
定価8500円を 5950円

今月はFC黄金期の名作ゲームがMDにズラリと勢揃い。このロックマンメガワールドも、思わず「うひょ」と唸るような品ですよ。このゲームは音楽が特にすばらしいので、是非聞いてみて!!
(9月下旬発売予定)

§通好みの新作はこちら§

MD	スパークスター2	5980円
MD	モータルコンバットⅡ	6860円
MD	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	5980円
MD	幽遊白書～魔強統一戦～	5980円
MCD	キャプテン翼	5460円

今回のゲーム機本体は値段に大幅変更アリ!

メガドライブ2がなんと!	7980円
メガCD2もとうとう	18800円
メガジェットなんてもう!	6980円
GG+1(ミッキーマウス付)驚きの	8800円

①翌日到着にこだわります!(一部の地域の人、ごめん)
②発売日7日前までに予約すると良い事があります!
③ご希望があれば詳しい商品リストを差し上げます!
④『北陸』『四国』『沖縄』地方からお申し込みの方
何本頼んでも送料+手数料込み990円でOK!

ファミコンショップ
BULL'S EYE
ブルズ・アイ

★発送料がお安くなりました★
全国どこでも送料+手数料込み
1200円でお届けします!!
(何本頼んでも、本体を含んでも追加はありません!)

●香椎店 福岡市東区千早5-20-1ユーマイビル2 1F
●大橋店 福岡市南区大橋2-14-18 森山ビル1F
●南片江店 福岡県福岡市城南区南片江2-27-18ブライトマンション1F

まずはお電話:092(865)2009

受付時間:朝10時から夜8時まで/定休日:毎月第1・第3火曜日〈☆価格は税別です(一部特典分を除く)〉

綴じ込み付録SPECIAL

幽☆遊☆白書 魔強統一戦

ゆうゆうはくしょ まきょうとういつせん

メガドライブの格闘ゲームにすごいソフトが加わった！ 近頃のマンネリ化で冷めきっている情熱に再び火が点ることは間違いない。この8ページを熟読し、セガタップを用意して発売日を待て！

●セガ●9月30日発売
●6,800円●ACT●24M
●4人までプレイ可能
（セガタップ対応）

80％攻略

これは「キャラクターが好きだから買う」のではなく「トレジャーの面白いゲームだから遊ぶ」のが正道！

これまでの格闘ゲームの常識を打ち破る、数々の工夫を凝らした「魔強統一戦」が、みんなの期待に応えて堂々完成だ！ しかも開発はトレジャーだから、内容のほうも保証付き。

一見、これまでのトレジャー製ソフトのような派手さはないけれど、絶妙なゲームバランスと面白さ、爽快感のあるゲームシステム、クリアなサウンド＆音声といった、目に見えない部分（だけどゲームで最も大切な要素）は注目に値する完成度だ。それでは、今回は10人のプレイヤーキャラクター解説を大々的にやっていくぞ。

しかも最高4人まで遊べる！

本誌ライター陣も絶賛！

日頃ゲームにはうるさいBEメガライター陣が、ついつい何時間も遊んでしまう面白さ。4人で遊べるというのも熱い！

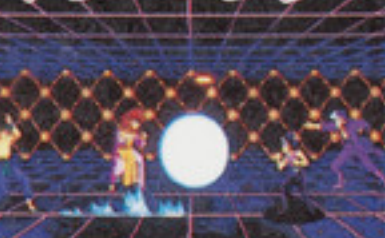
モードは大別して3種類！ もちろんどれを選んでも4人までプレイ可能だ！

勝抜き戦

乱入もあり！

好きなキャラクターを選んで1対1で闘うモード。途中で乱入（4人まで同時プレイ可能！）することもできる。その場合は勝ち残った者が試合を続ける。

練習試合

バトルロイヤル

トレーニング

タッグマッチ

戦績も見られます

バトルロイヤルは4人まで、タッグマッチは2対2で一試合を行う。トレーニングは体力と霊力ゲージなしのモードで、好きなだけ練習ができる。4人の戦績も見られるぞ。

トーナメント

1Pトーナメント

←8人のキャラクターとトーナメント戦を行う。4人まで参加可能で、残りのキャラクターはコンピュータが操作してくれる。

タッグトーナメント

→8つのタッグチーム間でトーナメント戦を行う。人間どうし、あるいは人間とコンピュータといったチーム編成も可能だ。

「魔強統一戦」を通常の格闘ものと同列に見てはいけない

「魔強統一戦」は、いわゆる格闘ゲームだが、開発者が「何が面白いか」を追求しただけあって、従来のモノとは一味違う。

というわけで、このページでは細かい部分について解説しよう。

なお基本システムは、1～4人プレイで、バトルフィールドは手前と奥の2ライン構成、そして必殺技を使うごとに霊力を消費するというもの。また、体力がなくなった時点で負けとなる1本勝負制だ。

その1 グラフィックパターンが豊富

実際のプレイ中は気づかないかもしれないが、24メガもの容量を駆使しているだけあって、キャラクターの動作パターンは豊富である。

下にあげた戸愚呂（兄）や蔵馬はもとより、全キャラクターがいろんな部分で凝りまくっているので、時にはポーズをかけてじっくりと見てやってほしい。

ちなみにグラフィックパターンは、アニメーターが描き起こしたものを参考に製作されているぞ。

戸愚呂（兄）の剣変化。実際はもう少しパターンは細かいが、イヤになるほどしっかり描き込まれている。

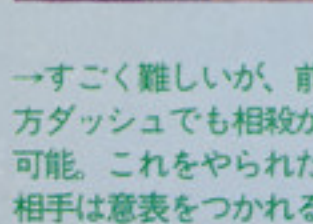
蔵馬の薔薇投げは、投げポーズの前にワンアクションある。ポーズをかけなきゃ一生気づかないかも。

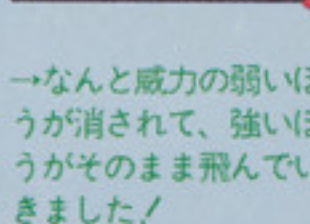
その2 攻撃の相殺（そうさい）・かき消しが可能

このゲームでは、相手の攻撃に対して、こちらもタイミング良く攻撃を接触させると、お互いの攻撃を相殺することができる。

そして必殺技以外なら、相殺している最中にも次の攻撃を繰り出せるので、積極的な攻めを心掛けよう。

タイミングは難しいが、前方へのダッシュでも相殺は可能だ。また、霊丸などの溜め撃ち必殺技を同時に撃ちあった場合は、威力（いりょく）の低いほうがかき消される。

←攻撃を相殺しあっている場面。絶対ではないが、連打系やHIT数の多い技が有利だ。

→すごく難しいが、前方ダッシュでも相殺が可能。これをやられた相手は意表をつかれる。

←もしも飛び道具の必殺技を同時に撃ったらどうなるか？ 実際に実験してみましょう。

→なんと威力の弱いほうが消されて、強いほうがそのまま飛んでいきました！

その3 めざせ！ 連続技のMAX HIT

相手に反撃や防御を許さずに攻撃をガンガン叩（たた）き込む、いわゆる「連続技」は「魔強統一戦」にもある。このゲームでは、画面にHIT数が表示されるのだが（16HIT以上は「MAX HIT」と表示）、なんと、その数に応じて霊力が回復するというおまけつきなのだ。

普通に霊力を回復させると無防備になるが、このシステムを利用すればスキが激減するはず！

相手がくらってくれればの話だが、幽助のショットガンなどはHIT数を稼ぎやすい。爽快だしね。

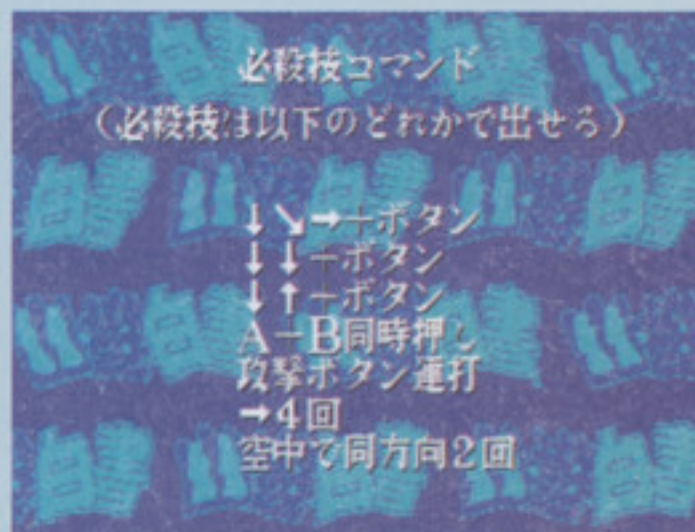
その4 音声とBGMがとってもクリア！

メガドライブの格闘ゲームでは音声がハッキリ聞こえないものも多いが、この作品は効果音にも技術と工夫が惜（お）しみなく投入され、音声はかなりクリアである。

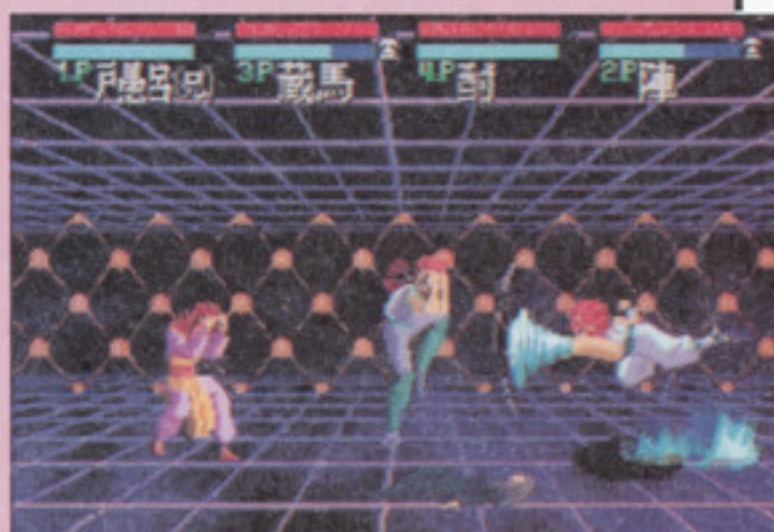
また、BGMも澄（す）んだ音色とメロディが心地良いぞ。なにしろ、近々サウンドCDが発売されるというくらいだからね。もっとも、これぱっかりは聞いてもらって確認してもらうしかないか。

とにかく熱血な音声は必聴！ オプションでBGMをオフにすると100%のリアルな音声になるぞ。

その5 必殺技のコマンドがシンプル

程度の差はあるが、巷にあふれる格闘ゲームは、必殺技コマンドが複雑化の傾向にあるため、一般ユーザーは近寄りがたくなっている。しかし「魔強統一戦」は全キャラクターのコマンドがほぼ統一されており、しかもシンプルなため、少しくらいゲームが苦手な人でも即座に楽しめるのだ。目立たないことだが、これはナイスな配慮といえるだろう。

コマンド入力のうまい奴ではなく、戦い方のうまい奴が勝つというのが、格闘ゲームのあり方だ！

その6 ラストの一撃は削り倒し不可！

これまた目に見えない要素であるが、このゲームでは相手の体力がほとんどない場合でも、飛び道具などで防御の上からとどめを刺すことはできない。つまり、最後の一撃は通常技にしろ、必殺技にしろ、ちゃんと当てなければ勝てないのだ。これでもう「自分のキャラが転んで、起き上がる瞬間に必殺技で削り殺された」という不愉快な幕切れとはオサラバだね。

体力がなくても防御していればやられないが、あまりに待っていると投げ技でやられるぞ。

その7 空中でも小技の連打が可能 さらに激しい追い撃ちも！

これまでの格闘ゲームの常識では、ジャンプ中に攻撃は1回のみで、空中で攻撃をくらったら地面に落ちるまで無敵だったが、「魔強統一戦」は正反対。ジャンプ中も弱攻撃なら連打が可能で、しかも攻撃を受けて空中に漂（ただよ）っている相手を何度か叩ける！ また、空中戦での攻撃相殺という熱い芸当もできるので、やってみてほしい。

地上の者が空中にいる相手を叩き、他の者に追い撃ちさせるという極悪な戦法もあり。痛快！

簡単な操作系で、誰にでも遊べるというのが大事だと思うんだよね

必殺技コマンドがシンプルならば、操作方法もシンプルなのがこのゲーム。いちおう6Bパッド対応だが、強くなりたかったら方向ボタンとA、B、Cボタンだけで闘えるようになっておきたい（3ボタンでも全部まかなえる）。いざという時も機敏に反応できるぞ。

通常操作

方向ボタン
左右移動とジャンプ（ジャンプ中に上か斜め上を押すと、2段ジャンプになる）を行う。左右どちらかを2回連続で押すと、その方向にダッシュする。

Xボタン
キャラクターが左向きの時はダッシュ、右向きの時はバックステップ。

Yボタン
手前と奥のライン間を移動できる（方向ボタンと併用しなくてもいい）。

Zボタン
キャラクターが右向きの時はダッシュ、左向きの時はバックステップ。

Aボタン
「強」の攻撃ボタン。威力とリーチはあるが、スキが大きい攻撃が出る。方向ボタンを併用した攻撃もある（右を参照）。

Bボタン
「弱」の攻撃ボタン。威力とリーチはないが、スキが少ない攻撃が可能。これも方向ボタンを併用した攻撃がある。

Cボタン
「防御」ボタン。押してさえいれば、左右どちらから攻撃をされても、自動的に防ぐ。また、これを押しながらBボタンを押すと、バックステップ（一瞬だけ無敵）が、上を押すとライン間移動ができる。

その他の特殊な操作

霊力回復
強か弱の攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、消費した霊力を回復する。ただしその間は無防備。

方向ボタンを併用した攻撃
地上では右か左＋攻撃ボタン、空中では上を押しながら強ボタンで特殊な通常技が出る。

ふっとばし攻撃
相手に接近して、左か右＋強ボタンでふっとばし攻撃。空中でできるキャラもいる。

挑発で霊力を減らす
A、B、Cボタンを同時に押すと、敵の霊力を減らす挑発に。しかしその間は桑原以外無防備。

購入した日からすぐに役立つ
必殺技・兵法解説

さてさて、それでは基本操作をひととおり説明したところで、今回のメインディッシュであるキャラクター解説を始めようかな。

ここではプレイヤーキャラクターのうち、10人分の必殺技および戦い方のコツをお見せするぞ。今のうちにセガタップとパッド、そして3人の友人を確保して発売日に臨んでくれよ。

幽助

最強霊丸で常にプレッシャーをかけろ

幽助は必殺技も通常技もクセのないものが揃っているため、初心者、上級者ともに使いやすいキャラクターだ。

基本的な戦い方としては、霊丸を8段階まで溜めてからいったん引っ込めて、他の必殺技などで戦いつつ、スキを見て撃つというものがいい。

いつ出るかわからない最強霊丸（最強空中霊丸）は、それだけで対戦相手にプレッシャーを与えられるし、うまく出せば対空技にもなるからだ。また、空中霊丸は強で出し続ければ、霊力が続くかぎり空中にいられるので、2段ジャンプのフェイントと併せて使ってみよう。

通常技では、方向ボタンの横＋強ボタン（以下、左右＋○ボタンと表記する）がリーチが長くて有効。連続技は斜めジャンプ強攻撃からショットガン（やや難しい）。

霊丸
↓↘→＋攻撃か防御ボタン

1段階（最弱）　8段階（最強）

コマンド入力した後、ボタンを押さえておくと8段階まで溜められる飛び道具。強、弱ボタンで速度が異なる。溜めた霊丸をCボタンで引っ込めて、他の場所で再び撃つこともできる。空中霊丸は溜め撃ちはできないが、地上で溜めておけば、最強の空中霊丸も発射可能。

空中霊丸

ショットガン
↓↓＋攻撃ボタン

リーチはあまりないが、一瞬で無数の拳を叩き込む技。出したあとにややスキがあるが、対空技としても使える。

百烈拳
攻撃ボタンを連打

ショットガンよりリーチが長く、出した後のスキも少ないが、連射性能でやや劣る。強、弱ボタンで繰り出す速度が異なる。

幻海

小さい体で攻撃を機敏にかわすベテラン戦士

幻海も幽助と同じく、最強霊丸を引っ込めて威嚇(いかく)する戦法が有効だ。しかも体がかなり小さいので、しゃがむだけでかわせる攻撃も多い。

対空技は昇霊光拳だけでもこと足りるが、霊力がない時は立ち強攻撃をタイミングよく出すとカッコ良く決まるぞ。

通常技は、立った状態での左右＋弱攻撃が使える。これはしゃがみ防御ができないうえに、一瞬ジャンプしているので足払いをかわせるのだ。倒れた相手が起き上がる時に接近し、足払いの連打に混ぜて出すと有効。

連続技は、斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、そして最後に弱の霊光弾で5 HITになる。なお、しゃがみ弱攻撃の時に、霊光弾コマンドの始めの↓が入力されているので、その後にすばやく↓＋Bボタンを押すという感じでいこう。

霊丸

↓↘→＋攻撃か防御ボタン

幽助の霊丸と基本的な性能は同じで、8段階まで溜められる。ただし幻海の場合は空中霊丸は使えない。

霊光弾

↓↓＋攻撃ボタン

やや離れた距離まで霊光を放つ。強ボタンで出すと弾数は多いが、使う前と後にややスキができる。弱ボタンはその逆。

昇霊光拳

↓↑＋攻撃ボタン

一定距離を走った後に真上に攻撃する、対空にうってつけの技。強、弱ボタンで走る距離と高さが異なる。ジャンプ中でも出せる！

百烈拳

攻撃ボタンを連打

幽助の百烈拳と特性は同じ。リーチは幽助より短いが、空中でも出すことができる（ただし、強はかなりの連射が必要）。

桑原

離れたら次元刀、近づいたら霊剣でザックリ

桑原は、おもに次元刀と霊剣を中心に闘うのが基本。相手が遠くにいる時は、位置を合わせて次元刀を当てよう。

次元刀は何もない場所に突然攻撃がくるため、防御する側としてはイヤな必殺技なのだ。もちろん桑原を使う側はボタンと距離の関係を把握(はあく)しておく必要があるぞ。

接近戦になったら足払いとスキの少ない霊剣で攻めよう。霊手裏剣は、撃ってもすり抜けない程度の接近戦か、遠めの位置での牽制(けんせい)に。

通常技では、しゃがみ防御が不可能な、左右＋強攻撃をバシバシ当てよう。

連続技はちょっと難しいが、斜めジャンプ強攻撃から左右＋弱攻撃、そして最後に弱の霊剣突きだ。最初のジャンプ攻撃はやや低空で2 HIT当てるように出すこと。

霊剣

強・弱ボタンを同時に押す

霊剣による、ややリーチの長い攻撃。空中、立ち状態、しゃがみ状態で出せて、スキも少ない。間合いにもよるが、いずれも最高2 HITまで入る。

霊剣突き

↓↘→＋攻撃ボタン

走りながら霊剣を前方に突き出す技。強で出すと走る距離が長いが、ややスキが大きくなる。弱で出すとその逆。

次元刀

↓↑＋攻撃か防御ボタン

離れた場所を攻撃できる技。強で遠距離、弱で中距離、防御ボタンで近距離に出る。ただし桑原自身が持っている剣に攻撃判定はない。

霊手裏剣

↓↓＋攻撃ボタン

霊気の手裏剣を3方向に飛ばす。強、弱ボタンで飛距離と速度が異なる。相手に接近して撃つと、すり抜けてしまうので注意。

飛影

残像&首切りで常に意表をつく動きを心掛けよ

飛影は体が小さいので攻撃をかわしやすく、しかも通常の歩行もけっこう速いので、スピードを利用した攻め方が有効だ。

地上では邪王炎殺剣での接近戦と残像のフェイント、空中では煉獄焦の連発（霊気ゲージの残りには注意）を使おう。

必殺技では超低空で出す首切り（下を参照）が強い。これとしゃがみ強攻撃を、転んだ相手が起き上がる時に密着してランダムに出すと、やられるほうは対処しづらいからだ（かなりいやがられるけど）。

連続技は、斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、最後に邪王炎殺剣だ。最初の強攻撃は2HIT入るように当てるのがコツ。わりと使いやすいぞ。

もし相手がライン移動からのふっとばし攻撃を狙ってきたら、邪王炎殺剣をうまく重ねて対処しよう。

邪王炎殺剣

強・弱ボタンを同時に押す

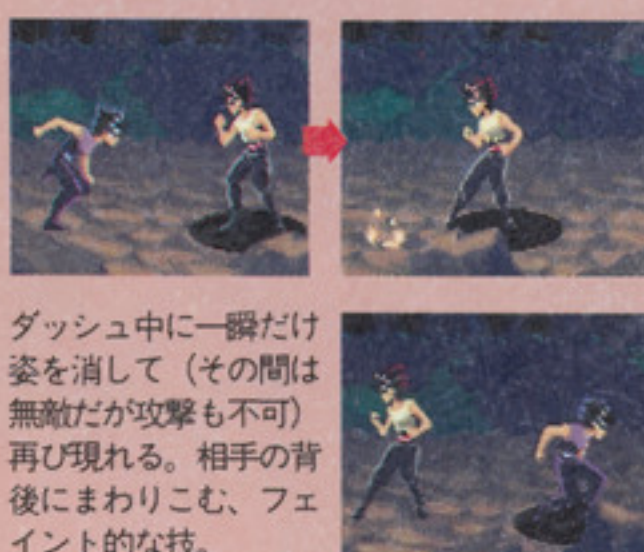
剣を振り回して攻撃する技。わりとリーチがあるが、ややスキが大きい。また、密着していれば背後にも攻撃できる。

煉獄焦

↓↘→＋攻撃ボタン

走りながらパンチを数発繰り出す。強、弱ボタンで走る距離とHIT数が異なる。ジャンプ中でも出せて、なおかつ連発も可能だ。

残像

ダッシュ中に方向ボタンを進行方向に2回押す

ダッシュ中に一瞬だけ姿を消して（その間は無敵だが攻撃も不可）再び現れる。相手の背後にまわりこむ、フェイント的な技。

首切り

↓↓＋攻撃ボタン

↓↓＋攻撃ボタンでジャンプ（ボタンの強、弱で高さが異なる）して、相手に近づいたらもう1度攻撃ボタンを押して出す技。しゃがみ防御は不可能。相手が起き上がる時に密着して、足払い連打から超低空の首切り（コマンド入力後にすぐ攻撃ボタン）を出すと強力。

蔵馬

植物を自在に操り、チクチクと攻めこんでいこう

蔵馬は魔界植物召喚を利用したズルイ戦法が強い。つまり、桑原の次元刀戦法みたいに相手の距離に合わせてうまく重ねるという感じ。読まれて飛びこまれない程度にこれを使おう。

接近戦では、ローズウィップを連発しているだけでも、リーチの長さとスキの少なさのおかげで、ガンガン攻められる。

通常技では、立った状態での強攻撃がやや有効。これは、上段と下段に連続してキックを放つのだが、下段のほうがややリーチが長いのだ。

それゆえ、上段キックをわざとギリギリで空振りさせ、相手が反撃しようとした時を下段キックで襲うことも可能だ。

連続技は斜めジャンプ強攻撃から左右＋弱攻撃、そしてローズウィップが入る。ただし、体の大きい相手か画面の端でないと、最後まで入りにくい。

ローズウィップ

強・弱ボタンを同時に押す

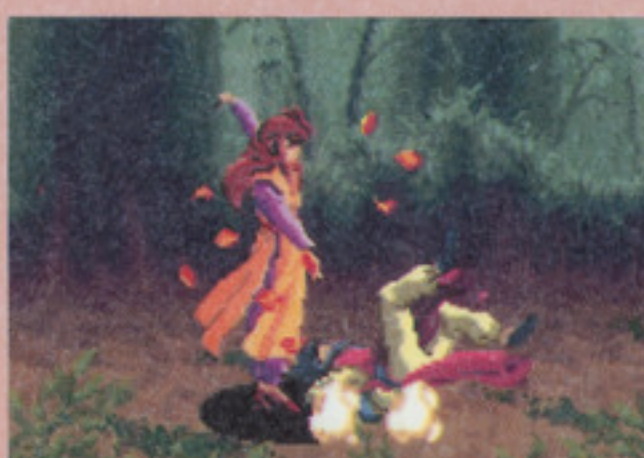
リーチの長い薔薇のムチ攻撃。接近して出すと2HITまで当たる。出した後のスキは少なく、バシバシ使える技だ。

薔薇投げ

↓↘→＋攻撃ボタン

文字通り薔薇の花を投げる。出す前後のスキは少ないので、牽制技として有効。強、弱のボタンで、飛ぶ時の速度が異なる。

風華円舞陣

↓↑＋攻撃ボタン

体を回転させて竜巻のように攻撃する。出した後に少しスキはあるが、対空技として有効。強、弱ボタンで回転の回数が異なる。

魔界植物召喚

↓↓＋攻撃か防御ボタン

地面から、召喚した魔界植物を発生させる。出した後のスキは少ない。強は遠距離、弱は中距離、防御ボタンでは近距離に出る。

仙水

裂蹴紅球波！裂蹴紅球波！裂蹴紅球波！裂蹴……

仙水は下段の裂蹴紅球波（れっしゅうこうきゅうは）（しゃがみ防御しないとくらう）を連発しているだけでも強い。しかもこの技はキックの部分でも攻撃できるため、うかつに飛びこめないのだ。

もし飛びこまれたら上段の裂蹴紅球波か、立ち状態の強攻撃が対空技になる。

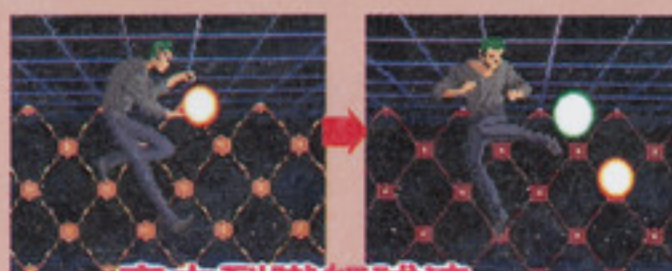
また、通常技はズルいくらい異様に長いリーチをもっているので、左右＋強、弱攻撃や、しゃがみ強、弱攻撃で遠くから一方的に攻撃しよう。さらに、立ち状態での強攻撃（最大３HIT）は、３HITめがしゃがみ防御できないので、相手の起き上がりを狙って当てよう。あとは裂蹴拳も使いこなせばかなりの強さとなるはず。

連続技は、斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、そして気硬銃だ。最初のジャンプ強攻撃は低い位置で当てよう。

裂蹴紅球波

↓↘→＋攻撃か防御ボタン

下段（強ボタン）　中段（弱ボタン）　上段（防御ボタン）

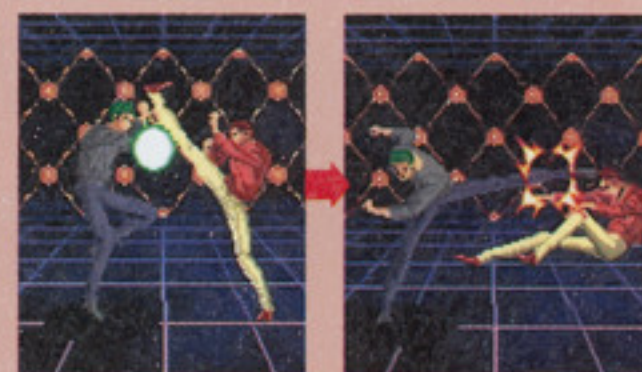
霊丸のように溜めることはできないが、このゲームの中では最も速い飛び道具。スキが少なく、連発しているだけでも強い。空中では斜め下に発射する（連発も可能）。また、仙水のキック自体にも攻撃判定がある。強は下段（しゃがみ防御が不可能）、弱は中段、防御ボタンは上段と、３方向に蹴りわけられる。

空中裂蹴紅球波

気硬銃

↓↓＋攻撃ボタン

見えない弾をバラバラと連射する（最大６HIT）。あまり威力はないが、相手との間合いを離したい時や、奇襲として使える。

裂蹴拳

強・弱ボタンを同時に押す

強、弱ボタンを同時に押すと一瞬だけ特殊な防御をする。この時にうまく攻撃を受けると、その後無条件に反撃が決まる。ただし下段攻撃の場合は、下＋強、弱ボタンで受けなければならない。

樹

4P時は逃げまわり、1対1では遠くから闇撫……

樹は、闇撫を使って体力を回復（敵の体力回復も可）できるという、常識破りの必殺技を持っているのが強みだ。

また、転んだ相手が起き上がる時に接近して、弱の足払いでしゃがみ防御させてから弱のサイドステップキックという戦法も強い。さらに、この戦法を相手が見切って立ち防御で対処してきたら、スライディング（方向ボタンの斜め下＋強攻撃）で再び転ばせてしまうのも、意地悪だが有効だ。

ちなみに、相手をふっとばし攻撃で投げた後にも攻撃を加えられる（他にもそういうキャラクターはいる）ので、左右＋強攻撃で端に飛ばし、闇撫回復を使う時間を稼（かせ）ごう。

連続技は、斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ強攻撃（スライディングではないほう）、そして弱のサイドステップキック。

闇撫召喚

↓↓＋攻撃か防御ボタン

闇撫攻撃　闇撫回復

強は遠距離、弱は中距離、防御ボタンは近距離に腕が出現。これを出している間は霊力を消費するうえに、本人は無防備だが、腕を方向ボタンで動かし、Aボタンで攻撃、Bボタンで体力回復が可能。解除は防御ボタンで。

サイドステップキック

↓↘→＋攻撃ボタン

一気にふみこんで２発のキックを見舞う。はずすとスキは大きいが、しゃがみ防御できないのが利点。強、弱ボタンで飛距離が異なる。

サプライズキック

ジャンプ中に↓↓＋攻撃ボタン

空中から斜め下に鋭いキックを繰り出す。相手に当たるか防御された場合は、樹が跳ね返っている最中に再び出すことができる。

テレポート

↓↑＋攻撃か防御ボタン

その場から消えて、一瞬した後に別の場所に現れる技。強は画面の左、弱は画面の中央、防御ボタンなら画面の右に出現する。

陣

極めれば、空中では向かうところ敵なし？

陣は技の種類が少なく、闘い方が画一的になりがちだが、空中浮遊で自在に飛行できるだけでなく、どの必殺技も空中で出せる。それゆえ空中戦は強い。

また、空中で必殺技を出した後にもう1度空中ジャンプをして、再び必殺技（連発も可能）というトリッキーな動きもできる。陣を使う際には、トレーニングモードで十分に練習しておくといいだろう。

特に爆風障壁は、空中戦や地上での対空に役立つので、とっさに出せるようにしたい。

通常技はしゃがみ強攻撃が特殊で、前方にスライディングができる。これは有効度が高いので覚えておこう。

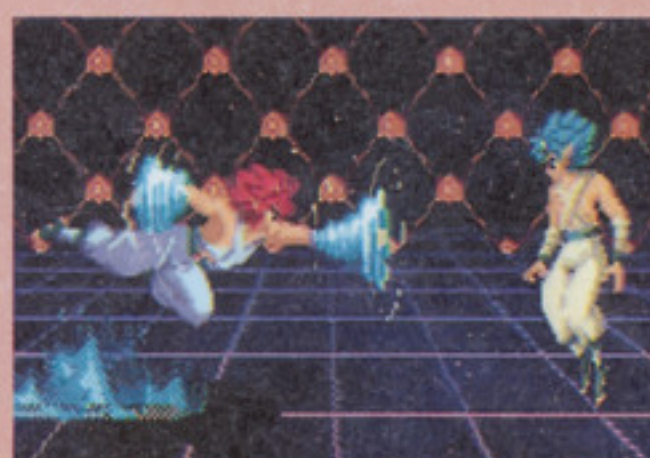
連続技は斜めジャンプ強攻撃から、立ち状態の強攻撃、そして修羅旋風拳が入る。ただし陣はジャンプが異様に高いので、遠い間合いからいこう。

修羅旋風拳

↓↘→＋弱の攻撃ボタン

基本的にダブル旋風拳と同じだが、攻撃は1HITで、出す時のスキも少ない。なお、どちらも空中で出すことができる。

ダブル旋風拳

↓↘→＋強の攻撃ボタン

突進しながら左右の拳を叩き込む。当たれば最大2HITだが、はじめに腕をブンブン回す動作があるため、出しきる前はスキがある。

爆風障壁

↓↑＋攻撃ボタン

その場で回転して竜巻攻撃をする。接近戦でいきなり出すとかなり強く、空中でも連発が可能。強、弱のボタンで回転数が異なる。

空中浮遊

ジャンプ中に方向ボタンを上下左右いずれかに2回押す

ジャンプ中に方向ボタンを上下左右のいずれかに2回押すと、空中でもダッシュできる（C＋Bボタンで、空中バックステップも可能）。うまく使えば、霊力が続く限り空中を自在に移動できる。

酎

酔ってるくせに動きのスキは少ないぜ、ゲフ～

酎はこのゲームではかなりの強さを誇る。溜め撃ちができる気合弾や正面からの攻撃に強い百烈拳、防御されても連発できるサプライズキックなど、実用的な技が多いからだ。

また、見た目こそ地味な技だが「まわりこみ」はうまく使えばかなり役立つ。相手が目前で何らかの技を出そうとした瞬間に使えば、無防備な背後からなんなく攻撃できるぞ。ただしあまり多用すると読まれた時にスキが生じるのでほどほどに。

対空技は、左右＋強攻撃のハイキックが強力だが、出るのがやや遅いのでタイミングはきっちり覚えること。

連続技は、斜めジャンプ強攻撃から強の空中百烈拳、そして地上での百烈拳で5～6 HITほど入る。強の空中百烈拳は連射パッドを使えば、強ボタンを押しっぱなしで出せるぞ。

気合弾

↓↘→＋攻撃か防御ボタン

幽助や幻海の霊丸と基本的に同じもので、1～8段階まで溜められる飛び道具。強、弱ボタンで飛ぶ速度が異なる。

百烈拳

攻撃ボタンを連打

これも幻海の百烈拳と同じで、空中でも出せる（強は連射パッドがないと出しづらい）。リーチは幽助なみに長い。

ショルダータックル

↓↓＋攻撃ボタン

すばやいタックルをかまして相手をふっとばす。ただし、防御されるとスキができる。強、弱ボタンで突進距離が異なる。

サプライズキック

ジャンプ中に↓↓＋攻撃ボタン

樹のサプライズキックとほぼ同じで、防御された時は跳ね返っている間に再び繰り出せる。ただし樹のと違って、当たると相手は転ぶ。

まわりこみ

強・弱ボタンを同時に押す

正面にいる相手の背後にスルリとまわりこむフェイント技。ただし相手があまり遠いと、単なる方向転換で終わってしまう。

戸愚呂(兄)

狂ったような奇声で場を乱す、最高に異様な男

戸愚呂(兄)は体が小さいだけでなく、あやしい技の数々、なにかにつけて発しまくる「ウヒィィィィッ」という奇声、戦法のいやらしさなど、とにかく異彩を放つキャラだ。

ライン移動で近づくと同時に出す全方向触手や、防御されても反撃を受けにくい剣変化、あまりにも役立つダミーなど、強さ自体もかなりのもの。なお、剣変化は空中で出した後に、再び剣変化かジャンプが可能だ。

とにかく戸愚呂(兄)は不気味だが、勝った時の妙な快感と場を乱す狂気に満ちた動きで、他のキャラでは味わえない愉悦に浸れることうけあい。さあ、みんなもコイツで戸愚呂(兄)伝説を築こう（もはや解説になっていない)／ そうそう、連続技は斜めジャンプ強攻撃からしゃがみ弱攻撃、しゃがみ強攻撃で。難易度が低く、実戦的だぞ。

全方向触手

強・弱ボタンを同時に押す

体から触手を伸ばしてズビャアッと刺す不気味技。左右同時に攻撃できるため、2人の相手にはさまれた時などに有効。スキも少ない。

地中触手

↓↓＋攻撃ボタン

腕を地面に突き刺し、別の地点から指先を出す怪奇技で、しゃがみ防御しないと当たってしまう。強で中距離、弱で近距離に出現。

指針

↓↓＋防御ボタン

指を伸ばして相手をブスリと突く指図技(何それ？)。一見、あまり使えないようだが、相手を気絶させやすいという特徴を持つ。

剣変化

↓↘→＋攻撃ボタン

体を剣状にして突進する刺殺技。防御されても反撃されにくく、空中でも出せる(連発も可)。強、弱ボタンで飛距離が異なる。

ダミー

↓↑＋攻撃か防御ボタン

その場に自分の幻を残して、別の場所から本物がニョキニョキと生える恐怖技。強は遠距離、弱は中距離、防御ボタンは近距離に出現。

魔強統一戦

謎が謎を呼ぶ超必殺技の存在！秘めたるパワーを引き出せ！

今回は発売直前特集ということで、ざっと10人分の解説をやったけど、みんなの感想はどんなもんかな？ 本当のことを言うと、このゲームにはまだ明かされていない事実があるんだ。

その1つが、下に掲載している「超必殺技」。これは、とてつもなく威力のでかい技なんだけど、残念ながら確実な出し方はまだ発見していない。

それと、まだまだ連続技もあるらしいから、買った人はいろいろ試して探してみてね。最後に、もう1つ重大なナニが……あっ、もう書ききれない／

こんなにHIT数がつながってしまう！

編集部未確認情報だが、なんらかの条件によって出せる超必殺技が、各キャラクターに用意されているらしい。ここでは、プレイ中に偶然出すことができた技の数々を公開しよう。

最後のお願いコラム

私を信じて皆も魔強統一戦を買え！

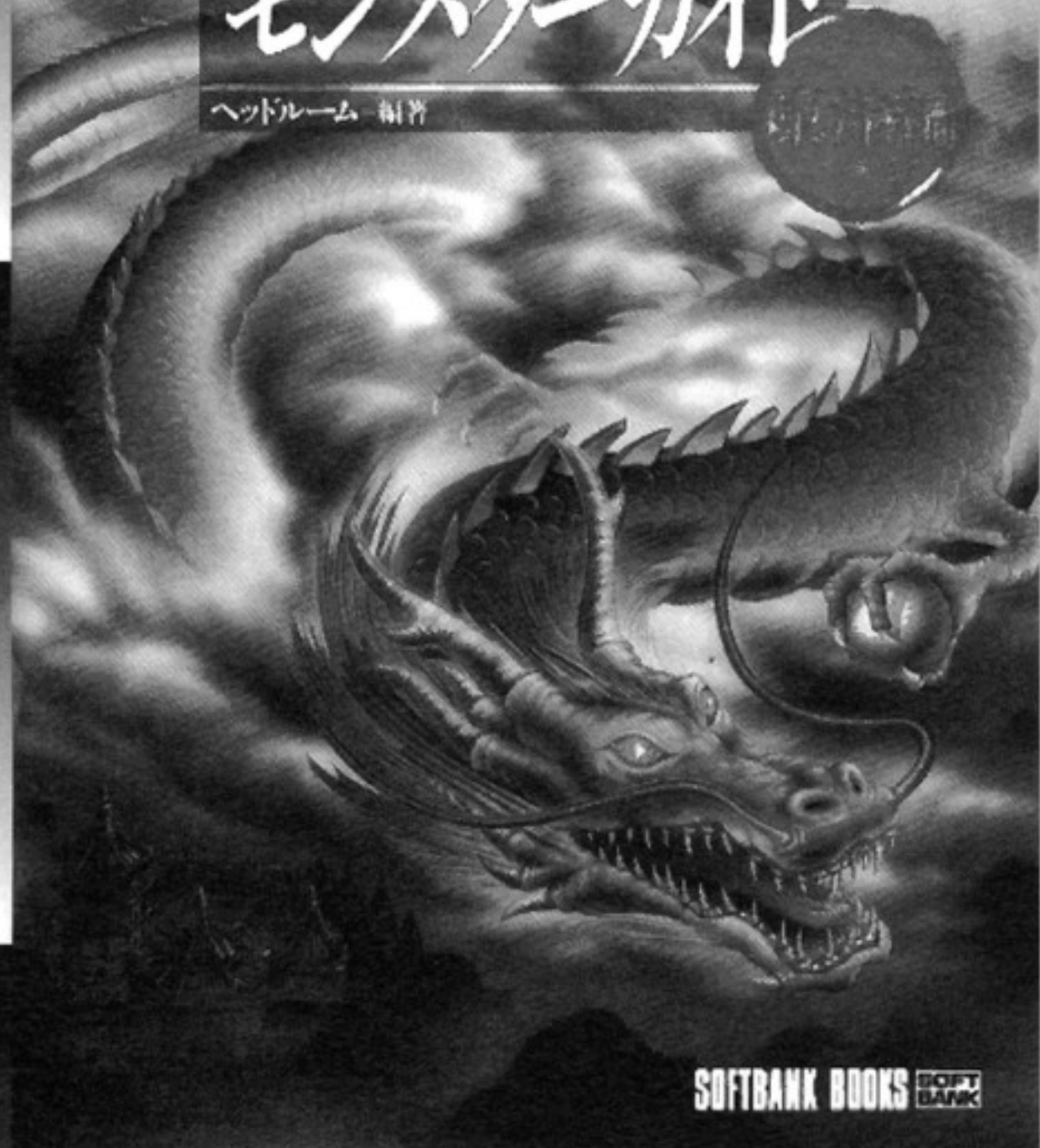
語り手・佐々木KAFいち

「ガンヒー」時代からトレジャー作品を見守り続けてきたBEメガライターの魂の深奥からの叫びを聞け。

ゲームの本当の良さがわかる具眼の士達だけに、BEメガライターの私KAFいちがお願い申し上げる。「魔強統一戦」は、近頃のMDで稀に見るほど"面白い"ことを、ライター生命を賭けて保証しますので、初心者もマニアも買ってください。なにしろ原作が好きじゃない（はっきり嫌いと書けない立場がつらい）私でさえ、仲間と4人プレイで何時間でも狂ったように遊んでしまうぐらいだから、その完成度の高さは本物です。特に、キャラクターゲームだからといって、やる前から毛嫌いしている人にこそお勧めします。それに、この作品があまりに売れないと、トレジャーがセガのハードに愛想をつかすという最悪の事態をも招きかねません。とにかく、私は発売日に必ず購入するつもりなので、皆もトレジャーとKAFいちを信じて買ってください／ くれぐれも「外伝」と間違えないでね。

戸愚呂(兄) くっくっくっ オレはウソツキだぜぇ…。

なんと、次号では驚きの紹介記事があるという噂が!?

来月に続く!?

中国取材旅行の中で確信した
「バーチャファイター2」の姿とは？
〝中国篇〟最大のクライマックスが今！

AM2 AM R&D DEPT.#2

短期集中連載！

鈴木裕　中国取材紀行記

バーチャファイター2への道

第4回 MAKING OF VIRTUA FIGHTER2

文：内田一成　監修：セガAM2研

北京から洛陽、そして八極拳の故郷〝滄州〟と
本場中国の空気に触れ、「2」への確信を徐々につかんでいく鈴木裕
いよいよ主人公アキラの持ち技である本物の八極拳の使い手と対面する中で
謎のベールに包まれた中国最強の拳法の極意が明かされていく……

前回まで　日本を出て5日目にして、ついに本物の少林拳の高僧とまみえることができた鈴木裕一行。鶴拳、鷹拳、七星拳など、前日の観光演武とは大きく違う迫力を前にして、大ケガもかえりみず、実践指南の中で何かをつかんだ裕。……そして旅も終盤を迎えた中、思わぬツテで八極拳の正統伝承者に会う機会を得ることになったが。

八極拳の老師呉連枝

明朝に八極拳の老師との会見を控えて、裕は深夜までスピーチ原稿を書いていた。ここまでずっと気楽な友達どうしのような旅を続けてきたが、こういう姿を見ると、彼がSEGAの中で大きな責任を負う立場にある人間であることを意識してしまう。もっとも、大企業の部長である彼が、こうして一人で中国の片田舎まで出向いてコツコツ取材しているほうが、よほど不思議なことなのかもしれない……。

呉氏は滄州市の南70kmに位置する孟村県に住む。県という行政区画は日本でいえば町にあたる。この町はイスラム教徒の回族の町で、呉氏も回族であるという。

宿舎を出てから1時間あまりで、孟村県に到着した。そのまま孟村県人民政府庁舎へ直行すると、日本でいえば町長にあたる人民政府主任の劉氏と、八極拳の正統伝承者である呉連枝氏が出迎えてくれた。

〝必殺拳〟といわれた八極拳の使い手だから、さぞ怖そうな人物だろうと想像していたが、当の呉氏はごく普通の背格好で、ハンチングの奥からのぞく笑顔が底抜けに優しそうなオジさんであった。僕たちはいささか拍子抜けしてしまったが、彼は裕と握手を交わしながら、はっきりした日本語でこう言った。

「こんにちは、ようこそ滄州へいらっしゃいました」

さらに、中国語で、

「遠路はるばるいらしてくれたお二人に、ちょっとした祝宴を用意しています。ちょうどお腹も空いたでしょう。ゆっくりと昼食をとってから、八極拳を見ていただくことにしましょう」

と、すぐに旧友に再会したように打ち解けた調子で歓迎してくれた。

ところが、その祝宴というのがじつは曲者であった。

ご馳走を目の前に、シェリーグラスが各人の前に配られる。そして、そのグラスになみなみと白酒が注がれると、

「では、遠来のお客さんを歓迎いたしまして、カンペイ!!」

劉主任の音頭で、カンペイの口火が切られた。

中国式のカンペイとは、一気にその強烈な酒を飲み干し、グラスを逆さにして、空になったことを他の人に見せなければならないのだ。

熱い液体が、喉を焼きながら胃に落っこちて、火をつける。

真っ昼間だというのに、カンペイの連続攻撃で、ろれつまで怪しくなってくる。

八極拳の真髄……

「いやあ、ついつい、飲み過ぎちまって。もう少し酔いが醒めるまで見物して、息子にやってもらいますわ、ハッハッハッ……」

呉老師は裕と並んで座って、八代目になる息子の呉大偉氏と、一番弟子に指示を出す。

「八極拳の最大の特徴は、日本の柔道のように実戦的な接近戦だということです。でも、柔道と違うのは、八極拳は接近していながらも、突きや蹴りといった一撃必殺の技を効果的に繰り出すことにあります。相手の技を封じつつ、こちらの拳や手刀、肘、膝、踵、つま先。体のあらゆる部分を武器にして、相手を倒すのです。だからすべての技は、無駄がなく、突き詰められた理詰めの技になっています。八極拳とは、その技と、力、さらに念と気、そのすべての総合されたものなのです。

どんな武道でもそうですが、イメージがすごく大切なんです。八極拳の場合、目の前の相手が、100mぐらい先にいるようにイメージするんです。100m先の相手を倒す力と気迫をこめて、目の前の相手に対する。体の動き自体は、コンパクトに打っているように見えますが、実は、それぐらいの巨大な力をこめている。だから、一撃必殺なのです」

ついにその姿を見せ出した「バーチャファイター2」のルーツが明らかに！

少林拳が、全体にわたって丸い動き、風になったような自然な動きをし、拳というよりは優雅な舞いのように見えたのに対し、八極拳は、相手の力を受け流すときは滑らかだが、いざ打ち込みや蹴りとなると、岩をも断ち割りそうなほど直線的でパワフルになる。少林拳の演武はマットの上で行われるのに、こちらはむき出しの石の床の上で、容赦なく相手を倒す。石の床を擦る靴の音と、激しい息づかいの交錯、そして受け身の鈍い反響、いかにも実戦拳法らしい気迫に圧倒されずにはいられなかった。

八極拳の八とは数字ではなく、無限という意味を表している……。八極とは、奥へ行けば行くほど、さらに進むべき奥行きが深くなり、それが無限に続いていくという意味があ

中国取材も終盤を迎え、裕の顔にも満足感と余裕が。八極拳の老師との対面も間近だ。

八極拳の創始者である呉鍾から7代目にあたる呉連枝老師。ハンチングは回教の印。

■内田一成（うちだかずなり）。1961年1月15日生（33歳）。アウトドア、モータースポーツ、紀行など幅広く手掛けるライター兼カメラマン。現在「月刊オートバイ」（モーターマガジン社）、「遊勉」（講談社）、「アウトドアガイド」（JTB）などで活躍中。今回、「バーチャファイター」の開発者、鈴木裕の中国取材に同行し、取材成果をまとめる。

構えただけで圧倒される本物の迫力。少林拳とは対極にあるソリッドな雰囲気が全身にみなぎっている。

呉連枝老師に闘いを挑もうと対峙する裕。一歩間違えば大ケガの危険性も。

一瞬のうちに冷たい床に叩きつけられ、うめくこともできない裕。あまりの速さに驚かされる。

る。つまり、その真髄が極められるということはないほど、奥の深い拳法なのだ。いや、もはやそうなると、拳法というよりは、一つの思想、一つの宗教といっていいかもしれない。呉氏も、7歳のときから47歳の現在まで40年間八極拳に打ち込んできたが、まだまだ極めるという段階まではほど遠いという。

「そういうところがいいんだよ」

裕がつぶやくように言う。

「だから、2では、バーチャファイターの主人公であるアキラに、八極拳を学ばせるというシチュエーションを取り入れたいんだ。

八極拳は、いうなれば強さだけを極限まで追求していくシンプルな拳法だろ。虚飾なんてぜんぜんないし、技の数だって、ほかの拳法と比べると極端に少ない。徹底的に合理的なんだよね。だけど、そうやって、無駄な部分をそぎ落としていきながら、奥を深めていくから、神秘的なほどに強くなった。表向きは無骨だけど、内的な美、内的な輝きというのはいちばんすごいと思うんだ。

車でいえばフェラーリのようなものだよね。フェラーリは、速さだけを追求していった車だから、そのために無駄な部分は徹底的に排除されている。F40なんて、ドアのノブはただのヒモだし、ウインドウだって少ししか開かない。それも手で開けるしかないときてる。おまけにオイルが温まるまでは2速が使えないし、普通の車のようにラフに扱ったらすぐに壊れてしまう。だけど、世界一速い。だから美しいんだよね。

八極拳も同じだと思う。やっぱりこれが世界一強い格闘技だと思うしね。どんな相手に対しても、やるとなったら全力で向かう。例えば、李書文なんて人は、生涯に何人も人を殺めてしまったというけど、それは、たとえ自分より弱い相手に対しても全力でぶつかったためなんだよね。手加減をするということは、相手に対する侮辱でもあるし、なにより、八極拳への侮辱だからね。そういう厳しさっていうのがさ、僕自身のライフスタイルにも合っているんだろうね。だから、八極拳にすごく興味を持ったんだろうし、自分の分身の一人であるアキラが成長していく過程で、八極拳という飾りのない厳しい道を歩ませたいと思った理由なんじゃないかな。

それとね、アキラやバーチャファイター2を通して、こういう素晴らしい拳法があるんだということを若い人たちにも伝えたいと思ってね。カッコばかり先行して、中味がないだろ、今の文化は。やっぱり硬派って大事だと思うんだよね」

裕の質問に真剣に答える老師。裕も本物を前に興奮が隠しきれないようだ。

裕が今までてがけて来たゲームを振り返ると、〝硬派〟という言葉はひとつのキーワードになるような気がする。徹底的に本物をシミュレーションし、そこから必要な部分を絞りこんでいくというゲーム作りの手法。そして、その道のプロにやってもらって、最高に楽しいといわれるようなコンセプト。彼の、プロジェクトへの没頭の仕方（なにせ、こんな中国の片田舎まで、時間を作ってやってきてしまうのだ）。どれを見ても、硬派そのものではないか。

そうこうしているうちに、今度は裕が、呉氏直々に、八極拳の技を教えてくれと向かい合った。少林拳のときと同じように、裕が拳で打ちかかったり、蹴りを加えたりして、それを避ける技を実際にやってもらおうというわけだ。

裕がまず正拳で打ちかかると、呉老師はそれをあっという間にかわし、裕を冷たい床に叩きつけていた。鈍い音に続いて、張さんの黄色い悲鳴。

「すまん、すまん、まだ酔いが抜けとらんで、手元が狂ってしもた」

呉氏は、のほほんと笑いながら言って、裕を助け起こした。

「鈴木さん大丈夫ですか？」

張さんはじめ見守っていたみんなの顔が青ざめる。それほど激しい音がしたのだ。僕も、これは骨の2、3本は折れたんじゃないかと思った。

しかし、裕は、腰を押さえながらも、ニコニコしながら立ち上がった。

「いや、さすがに本物は違うね。体で感じとったよ」

肘打ち、蹴り、それぞれ、側で見ている僕たちにもどうなったのかよくわからないほどのスピードで、気がつくと裕は床にのびていた。

――少林寺の時の肋骨のヒビ、八極拳の腰と顔面の打撲が裕の勲章になった。この経験がアキラにどう生かされるのか、あとは裕の腕の見せどころだ。

最後に、僕たちは呉家の墓をお参りした。地平線の見える黄色い大地に、どっしりとした石碑が立ち、その後ろに6代目と、その家族が葬られている土饅頭が並ぶ。

「あなたたちは、私の親友です。いつでも、好きなときに滄州へ来てください。大歓迎です」

裕は呉連枝氏と肩を組み、石碑の前で記念写真を撮った。

短い対面なのに、心と心が通じ合い、人間関係がどんどん広がっていく。それが、裕にとってもかけがえのない財産であることは間違いない。もしかしたら、彼の作るゲームには、そういった心がたっぷりこめられているから多くの人に受け入れられるのかもしれない。裕にとってゲームとは、単なるエンタテイメントではなく、自分の思想や魂を表現するためのピュアな表現手段なのではないか……。ふと、そんな気がした。

大きな仕事を一つ終えると、裕はまとまった休暇をとるのを常としてきた。休暇を利用して、彼は気ままな旅を楽しむ。以前、南太平洋の島々を巡ったときには、土地の酋長に気にいられて、自分の娘を嫁にやるから島にとどまれと迫られたという。

鈴木裕という人間のパワーは、そんなふうに知らず知らずのうちに人を自分の世界にとりこんでいってしまうところにあるような気がする。考えてみれば僕だってそんなふうにとりこまれた人間の一人なのだ……。　　（つづく）

旅の終わりに呉一族の墓に参る。裕の心に様々な思いが去来する。

開発速報！ 新キャラは酔拳と蟷螂拳か!?

「じつは8月の上旬に東京のある場所で『バーチャファイター2』のロケーションテストをひそかにやったんですけど、インカム的にも、通常のものよりケタ違いに良かったし、やったみなさんの感触も非常に良かったので、すごく安心しましたね。とりあえず今は新キャラに酔拳と蟷螂拳が入っていますが、蟷螂拳は酔拳や八極拳が接近戦を得意とするのに対し、遠距離からの攻撃を得意とするので採用しました。もっと動きは良くなるのですが、近々画面も公開する予定です（鈴木裕）」

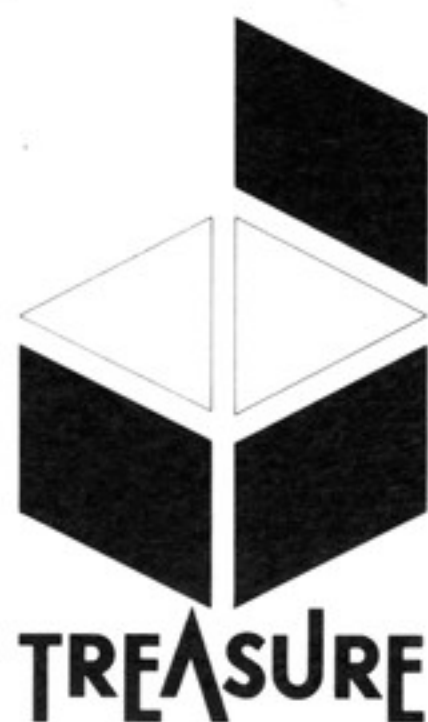
というわけで、AMショー前に公開が始まる「2」は本誌でも来月公開だ！連載最終回とともに期待して待つべし。

【感想募集中】この文章を読んだみなさんのご意見、ご感想をお寄せください。お送りいただいた方の中から、抽選で10名の方に粗品をお送りします。送り先は、〒103　中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク㈱「BEEP！メガドライブ」編集部「バーチャファイター2への道」感想係まで。次回は、いよいよ最終回〝東京その後〟篇です。ご期待ください。

TREASURE FACTORY

お宝生産工場でござる

とれじゃあ ふぁくとりぃ No.17

TREASURE

幽☆遊☆白書 魔強統一戦完成記念

爆烈 開発者 バトルロイヤル!!

「魔強統一戦」がついに完成。そこで、デバック作業、そして休み時間のお供にゲームをやり込んだスタッフが、それぞれのマイキャラへの思いを語る。勝利へのヒントが隠されているかも……。

ふくりゅう：僕が戸愚呂・兄を選んだ理由はこの奇声ですね(笑)。

はん：でも、フェイントを使わないとすごく辛いキャラだよね。一発一相殺されたら、その後は……。

ふく：「好きにして〜」みたいな。このキャラは、みんながいるところへ、自ら飛び込んで〝(全方向)触手〟で場を乱すのが楽しい。でも、ダミーは、乱戦状態時だと使ったことすらわかってもらえない(笑)。それから、最後の決め手に〝指針〟で倒せると気持ちいいんですよ。それと、勝利してデモに入る前にポーズを決めるのがまたいい。

やいまん：桑原は、最初に手を染めちゃったのが運の尽き(笑)。〝しゃがみ霊剣〟は、簡単かつ強力で使える。でも、最近こんな(裏)技が発見されちゃったんで、気持ち良くてますます好きになったんですよ。背が高めのキャラしか入らないんですけど(といいつつ戸愚呂・兄をボコボコに)。それに、幽助使いのずるい人がいて、桑原が勝てないから同情して離れられない(笑)。

はん：やり方にもよるんだけど、幽助は手数が多くて、桑原は手が遅いから、同時に殴りあうと負ける。

やい：だから、逃げて高見の見物を決め込んで、1対1になったら奇襲技とかで倒すというやり方ですね。

電源投入後、わずか数分で会場は白熱した雰囲気に。最強の幽助使いこと〝おぎ〟氏(中央)は今回オブザーバーとして見守る。

はん：最初は辛いけど、愛を持って使えば、後で伸びてくキャラですね。「ダメじゃん、使えないじゃん」って思ってたら、桑原は絶対弱いです。

うきょ：飛影はもともと原作で好きだったんですよ。それで。

はん：自分でプログラム組んでるから、飛影の技を強くしちゃって、最初なんか例の必殺技がライン移動できるんだもん。しかも見た目、前後どっち側に出てるかもわかんない。

うきょ：あった、あった(笑)。でもバランス悪すぎるから、かなり弱くしたよ。飛影は動きが速いんで、ツカツカって近づいて行って攻めるのがいい。〝邪王炎殺剣〟が使えるし。でも後のスキが長いから恐い。

はん：仙水って落ち着いてるときは、人を小バカにするくらい冷静な技が出せる。裂蹴拳なんていくらでもかかってこいって感じ。やられた相手はたまんないし、やる側は優越感に浸れる。いざ、切れた時は〝チャッカマン(気硬銃)〟でガンガン攻めて、ヒット数の表示を見ると、自分の中の〝怒りゲージ〟がスーッと下がって落ちついてくる。で、心が穏やかになったらまた〝裂蹴紅球波〟の連続みたいなイヤらしい技に入ってさらに平静を取り戻すという。

うきょ：そうすると、こっちはムキになってどんどんハメられてく。

はん：平穏になろうとする人にはいいかも。自分が切れた時に勝つ方法がわからない人には辛いかもね。ただ、必殺技がつまんないかな。まあ、このゲームは勝ち負けにこだわらず、楽しむっていうところもある。相手の血管をプチ切らせる姑息なことやりだしたら、キリがないから。1人が勝ち続けてると、「あいつコロす」ってなるよね。あと、逃げてるヤツ。陣なんて飛んでたら、みんな躍起になって落とそうとするもん。

うきょ：まず、アイツからだって、一致しちゃうんだよね。それから、遠距離攻撃を持ってるヤツは狙われやすい。特に、みんなで闘ってるときに、1人だけ離れたとこから飛び道具使って、バーンなんてやると。

うきょ：プレイヤーにもよるけどね。ふくりゅうは狙われやすいな(笑)。

やい：幽助もイジめたくなるなあ。

はん：手数が多いから、怒りゲージ(自分の中のね)が溜まりやすい。

うきょ：特にオギさんの幽助。

はん：ライン移動を多用して逃げる人は狙われますよ(笑)。

現在は… 最強のプレイヤー達は彼らだ！

はん／仙水

チームリーダー&デザイナーはん氏は仙水。優越感に浸り、自分こそ天才と思いながらプレイするのがベスト！

うきょ／飛影

メインプログラマのうきょ氏はお気に入りの飛影を選択。とにかく、待つな！ 止まるな！ ひたすら動け！

やいまん／桑原

システムプログラマのやいまん先生は、はじめに手をつけた腐れ縁で桑原。逃げて、暴れて、邪魔をすると。

ふくりゅう／戸愚呂・兄

プログラマふくりゅう氏は、開発陣に愛されている戸愚呂・兄。攻めてくキャラじゃないけど、あえて攻める。

明日のクリエイター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座 正しい生き方!

【今月の講師】はん先生

夏でも半袖を着ない先生。「チッ、男は軽々しく肌を見せるもんじゃないぜ」。

今回もダメになる業界講座……といったトコロか。開発秘話などといったところで、本当の秘話が話せる訳もないし。まぁ、いい。

さて、ガンスタの講座だ。自分の担当はキャラクターなのだが、当初は例の丸顔は自分の絵柄ではなかった。ただ、ゲームジャンルが某魂斗羅と同じなので、何か違う方向性で彼等に挑戦したいと思ったし、自分でも何か新しい絵柄の開拓をしたいと思っていた。

苦労の量など、他人の尺度で計れる訳もないのでその点は割愛させてもらうが、いかんせんあまりにも突飛なデザインに、周囲から疑問と反感を浴びまくったことは記憶に残っている。自分でも新しい挑戦だったので、それを押し切る程の自信もなく、言われるがままにリテイクを繰り返した。自キャラに関しては三回くらい描き直し、結局は自分の正しいと思うことを通した。

ガンスタが発売されて、そこそこメガドラでは支持を得たのだが、最初にあのキャラのリテイクを促した人達は今ではまったく逆のことを言っている。ま、世の中なんてこんなもんかもしれないけど結構笑える。

結局、自分の仕事に自信と責任を持ってやれば結果はおのずとついてくるってことだよね。

こんなげぇむあってもよかんべぇ~

8月号で「感謝の意を込めて」と言ってるわりには槍投げ(?)な答え。UP直後なので許してん。

提案書 No.0007 提案者 神奈川県・小林剛(またか?)
題名 シム村長(仮)

内容:人里離れた村の村長となって、江戸時代から現代まで村を発展させながら、村内で起こる様々な出来事に参加するゲーム。例えばカッパの捜索、暴れぐま捕獲、UFO襲来など。また文明開化や戦争、飢饉といった歴史的事実を取り込むことによって、展開が変わっていくようにすれば面白い。

開発者側の意見 うきょ

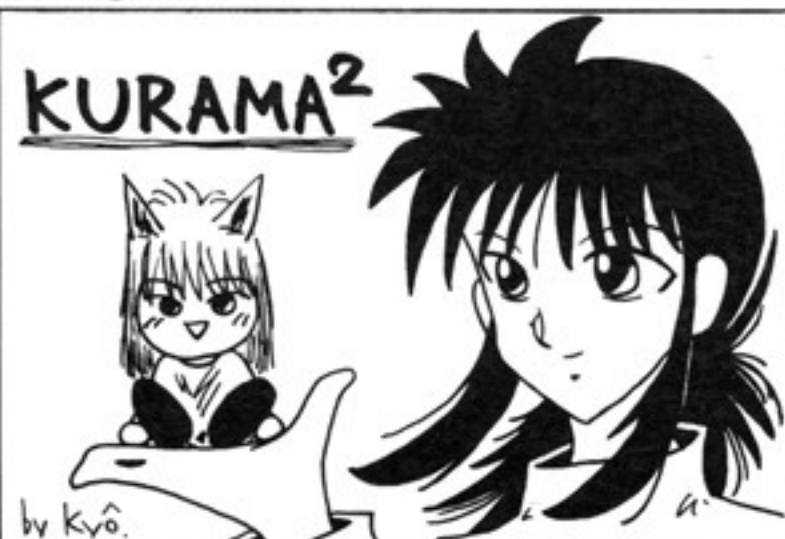
江戸時代なんてハンパなこと言わず、サルからがよい。そして舞台も日本だけでなく、ヨーロッパやアジア大陸など世界中から選択でき、延々人類が滅びるまで続く……。その名も「シム人類」。…………ボツ。

原色!ピッチン♡広報ETSUKOの ちょっと ぷくいち

プハー。ビールが美味しい季節だね。エッ、夏はもう終わりだって? 秋の味覚とビールがまた合うんだなこれが。エヘッ♡ 図に乗って和久井映美してみました。このイラスト、目と眉毛と前髪が似てますねえ。でもお洋服はちょっと違いますよ。なんせ私は入社面接に黒のボディコンで来たんですから。それでも採用になったのは真の自分を出せたのと人物本位の評価をしてもらったから。今就職活動をしてる皆さんも頑張ってね!

●埼玉県の海の男 星貴弘さん

うれしいな~こういうの。ヘディ夫も買ってくれたし。私が手伝った「幽遊」もよろしく。

ぢゃまん ギャラリィ

今月もたくさんの投稿ありがとう! 新キャラのイラストも送ってくださいな。

●新潟県・新井恭子さん
幽遊ネタももちろん歓迎! また送ってね

●長崎県・邦元由膺さん
気合の入ったイラストありがと。試験もがんばって

●新潟県・月影斬さん
マルヤマが超ラブリィ。次は彼の4コマをお願いね

おハガキ待ってます!!

いやー今年の夏は暑かった。でもジョイポリスはよかったよオ。冷房きいてるんだもん。ところでVR-1と同じくらい楽しいヘディ夫はもう体験したかな?感想ちょうだいね。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP!メガドライブ編集部
「とれじゃあ ふぁくとりぃ」係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

●8/12、編集部に電話でトレジャーについての質問をくださった方、再度ご連絡ください。

ジャムおじさんの

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥築斎

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

ソニーとセガが次世代機の発売を前に流通経路の新戦略を明らかにしたが、これが意味するものははたして何か？ 今回はわかりそうでわかりづらいソフト流通の問題に迫るよ。

最近ゲームソフトの〝流通〟の問題を聞くようになりつつあるんですが、いったい何が原因で、何が問題なのか、いまひとつわかりません。また、セガが国内ゲーム市場で任天堂に勝てないのは〝流通〟のせいだとも聞きます。これはどういうことなのかわかりやすく教えてください。 （東京都・清水道広・21歳）

セガとソニーが打ち出した新流通戦略

去る8月3日、セガは日立家電と合同記者会見を開き、次世代機のソフトやハードの販売の約半分を日立チェーンストール（全国約8,000店）や、地域家電、家電量販店といったいわゆる〝家電流通〟で、販売していくことを表明した。

一方、ソニー陣営もプレイステーションの販売に関しては、音楽用CDの販売ルートを活用し、追加発注にかかる時間を大幅に短縮、少量再生産も柔軟な対応ができる販売戦略を打ち出している。

おもちゃ問屋以外に、家電ルートを活用する試みは、すでに松下電器の3DOで実施されているが、セガとソニーも、こうした流通戦略を発表したことは、ゲーム業界に大きな意義をもたらしそうだ。

セガと日立家電によって行われた合同記者会見。家電流通を使った場合、値引きや流通形態など調整すべきことは多そうだが、こうした動きは評価したい。

顕在化する任天堂初心会流通の問題

現在のゲームソフトの流通は、ほとんどが〝玩具流通〟を通して行われている。一見すると、何の問題もなさそうな気がする〝玩具流通〟だが、じつはここにこそ、多くの意味と問題が隠されている。すなわちゲーム関連商品を扱う一次問屋は、ほとんどが「初心会」と呼ばれる問屋の親睦団体によって占められており、しかも「初心会」は任天堂がカルタ販売をしていた時代から親睦の深い玩具問屋筋によって構成されているからだ。

こうしたゲームの玩具流通は、ファミコンの空前の大ヒットの中で、構築されていき、スーファミ時代に〝任天堂エンターテイメントコーナー〟が設置されることで、より強化されていった産物である。だが、最近のゲームソフト不振の中で、この初心会流通も地盤が緩み始めているのが現状だ。

スーファミソフトの場合、参入の際にカートリッジの製造は任天堂が一括して行うという〝契約〟が義務づけられ、莫大な製造費用は、全額前金で任天堂に支払われるという。しかもカートリッジの製造までは約2カ月程度もかかり、予想以上にソフトが売れても、再販までに、また2カ月ほどもかかる（かといって作りすぎれば不良在庫になってしまう危険もある）。

メーカー側からすれば、こうした販売、流通システムのもとでは、ある意味で博打を張った販売戦略を取らざるをえなかったわけだが、この弊害はソフトが売れない昨今、初心会の問屋筋にも〝不良在庫〟、すなわちソフトのダブつきなどといった、死活問題を呈し始めている。これは、現在のゲームソフトの流通に〝返品制度〟がないという前近代的な販売・流通システムであることも原因の1つと言えるが、何はともあれ、メーカー、流通問屋ともに、今後はセガやソニーの新流通提案に、大きく心が揺れる部分が出てくるはずである。

ソフト流通もついに戦国時代に突入！

あまりにも前近代的であり、任天堂にとって都合のいい流通構造でありながらも、今までそれに対する不満が顕在化しなかったのは、任天堂にしっかりついていけば、メーカーも流通も、かなりおいしい目に会うことができたからである。だが現在のように〝ソフトが売れない〟〝話題作もダブつく〟といった状況下ではそうした流通に不満が出てくるのも当然だろう。

ソニーの提案する音楽CDなどの流通を使った新流通方式は、サードパーティーとなるソフトメーカーからすれば、販売ルートが充実するのみならず、ソフト生産本数が柔軟に設定でき、リスクが少なくてすむという意味で画期的だ。

またセガは、日立の家電流通の他に、玩具流通に対しても、協力的な問屋を重視するなど、流通政策の再検討を明らかにしている。これに対し任天堂側は、「子供の足が向かない家電ルートに流通してもしようがない」と冷ややかな反応を示しているようだが、問屋の不満に任天堂が応えきれていない現状を見ると、そう強気の態度も取り続けられないだろう。

日本では、任天堂陣営が構築した流通システムの壁が厚く、メガドラやPCエンジンは、スーファミに劣勢を続けてきたが、次世代機では、販売・流通面でも任天堂優位の構図が崩れる可能性は大いにある。今後の動向に注目したい。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) BEEP！メガドライブ編集部「教えてジャム係」まで

エリックの連チャン道楽コラム

くぎづけゲーム体験記

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、30歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。海外誌などからコラムを頼まれることが増えた。好きなゲームをずっとできるなら、本業を辞めてしまおうか……なんて思ったりも。

EX.27 次世代ゲームのはしり「鉄人」を試す！

最近のゲーム業界やゲームユーザーの間では次世代のハードの話ばかりが盛り上がっていて、それ以外の話題はないという感じになってきた。特にメガドライブの好きな皆さんはセガの次世代機セガサターンを待ち切れないだろう。

私自身もものすごく次世代機がほしい。16年ものゲーム歴があるから、これまでゲームとゲーム機がどういうふうに進化してきたのかよくわかっているし、次はどのような発展を見せるか、まるで子供の成長を見守る親のように感じている。それに、マッキントッシュで従来の16ビット機ではほとんど遊ぶことができないゲームをたくさん楽しんでいるが、今後はそういったソフトが家庭用ゲーム機に移植されてもスペックダウンしないからうれしい。

でも、次世代機がほしいといっても、私と何万人（？）かの日本人はすでに持っている。それはご存知の３DOマシンである。CD-ROMと32ビットのアーキテクチャで、グラフィックと音が素晴らしく、ゲームがあまり面白くなくても楽しめる（今まで出たゲームはまあまあだけど）。さて、イントロがちょっと長くなったけど、今月はその３DO用ソフト、「鉄人」を取り上げたいと思う。

●

正直に言うと「鉄人」が発売されたばかりの時は買うつもりがなかった。だが、その後アメリカでも発売されるとの発表があり、さらに制作したのが㈱シナジー幾何学だと知って、ついつい買うことになってしまった。なぜかというと、マックの大ヒット作「GADGET」を作った会社だったからだ。「GADGET」はCD-ROMゲームで、20世紀初頭のアメリカを舞台に、ロケットの博士と不思議な品物を捜(さが)しながら、ちょっとしたミステリーを解くインタラクティブムービーである。買ったその日に夢中になって終わらせたが、あまり早く終わったから、隠しエンディングがあるんじゃないかと思い、シナジーに電話で問い合わせてしまった。で、そういったものはないと言われたが、話のついでに、「GADGET」がアメリカでもリリースされることを教えてもらった。このメーカーのソフトはやっぱりすごいなと思った。

●

「鉄人」の話に戻るが、すぐ買わなかったもう１つの理由は、難しすぎて途中で投げ出す可能性があったからだ。私の経験から言うと、こういったCD-ROMのゲームは、映像と音に容量を使っているため、肝心のゲーム部分が少なく、ある程度ゲームを難しくしてすぐにゲームが終わることを防いでいたりすることがよくある。でも、最近中古ショップを利用するようになったので、もしも気に入らなければすぐ売ってしまえばいいと思い、買う決断をしたのだ。

●

やり始めると、３DOの「バーチャル・ホラー」やSFCの「ウルフェンシュタイン３D」に似ているなと思った。以前このコラムで書いたけど、こういったウォークスルーシューティング（迷路などを歩きながら、敵を見つけて撃つ）タイプのゲームは結構好きだ。苦労せずに進めるようになってきたので、他のやりかけのゲームソフトと機械を片づけて、「鉄人」に集中することにした。

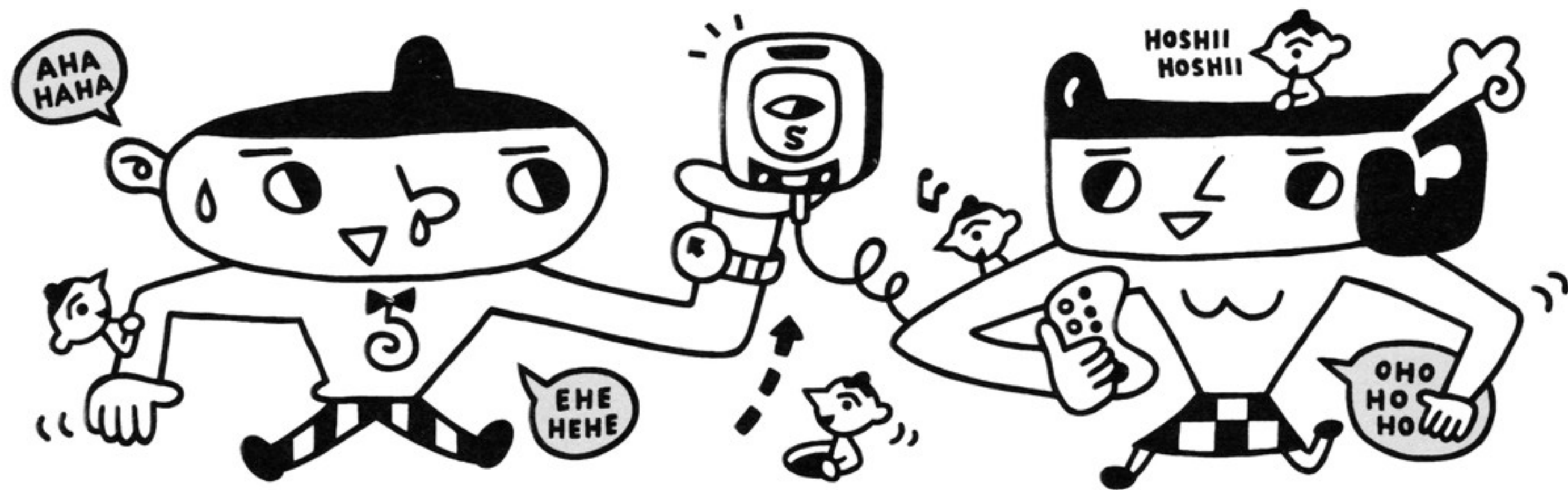
〝苦労せず〟と書いたけど、実は６階の１ステージのボスに出会った時は何度もやられた。操作にまだ不慣れだったせいもあるが、あまりに先を急いだためだ。仲間のロボットがアドバイスをくれるのだが、それを聞かず、いきなり戦いにスキップしていた。落ち着いて、ロボットの話を聞いたら、ボスを撃破できた。

その後、深くなってきたストーリーの展開にハマりだし、またテクノっぽい音楽（ヘッドホンは絶対お勧めする）と暗くて怖いグラフィックに魅了されますますやめられなくなった。出現する敵ロボットを次々に破壊し、迷路の隅々まで物を捜しに行く……というように、なるべく徹底的にゲームをやることにした。パズル的なところも若干あって、そこもあらゆる方法を試して進めた。

●

そんなわけで、マイペースに進めているから、これを書いている時点ではまだ終わっていない。ステージ５の25～27階周辺で、うろうろして、迷路を出られずにいる。でもここまで順調にやってきたから、もうひと頑張りすれば大丈夫だと思う。

これほど面白く、やるために会社を休みたいほど（ま、いつでも休みたいけど）のゲームがこんなに早く３DO用に出たということは、年末に発売されるセガサターンやプレイステーションなどにも登場してくるだろう。これはとてもうれしいことだ。

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言!

阿木二百

第29回　美術館も注目する家庭用情報端末セガサターン

セガサターンにしても３DOにしても、家庭に情報端末が入ったとしてどう使うんかいな、という意見が一部にはある。しかしね、最新のMac用CD-ROMタイトルや、水面下で密かに進行する美術館関係者の動きを見ていると、どうやらこれは結構面白いことになりそうだゾ、と思えてくるのであったよ。

最新CD-ROMは博物館だ!

最近、３DO向けの日本製アクションRPG「鉄人」を全ステージクリアする一方で、マッキントッシュ用のCD-ROMに新しい時代へのタネはないかと探している阿木なのだが、注目できるタイトルが２つあったので、まず紹介しておこう。

１つは、マービン・ミンスキーという人が書いた『Society of Mind』(以下SoMと略す)なる本をマルチメディアタイトル化したもの。日本では「心の社会」と訳されているSoMは、人間の心の働きや記憶、認識の仕組みなどをミンスキー氏の研究や理論に基づいてまとめた論文なんだけど、著者は、言葉や図版だけでは自分の考えが伝わらないと、ず〜っと思っていたらしいんだ。

そこでCD-ROM版では、自らデジタルビデオで出演したり、自分のリビングルーム（360°自由に見回せ、雑多なコレクションの数々をクリックして説明を聞くことができる）を公開したりして（写真２）、もっとトータルにコンセプトを展開できるようなお膳立てを整えた。しかも、映像で出演する彼はページに溶け込んでいて（写真１）、今までのタイトルのような不自然さがないんだ。で、思ったのは、これは例えばミンスキー氏の大学での授業なんだってこと。だから、画面の中のミンスキー氏は、独り言のようにつぶやいたりするし、熊のように左右に歩き回ったりもする。いわば「バーチャスクール」みたいなものさ。

２つめはロックスターのピーター・ガブリエルのアーティスト活動を軸にして、彼の創作の秘密をのぞくという趣向の「Xplora 1」なんだけど、これは彼が興味を持っている事柄、彼が作ってきた音楽やビデオ、彼がプロデュースしたワールドミュージックのイベントなどをデジタルに詰め込んだものなんだ。

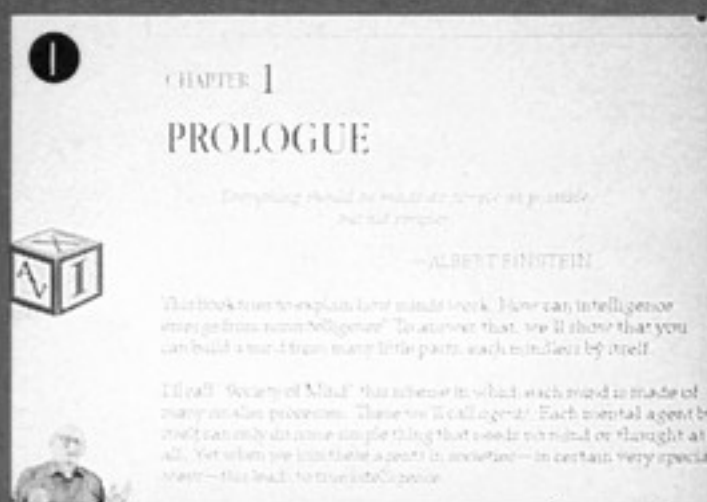
こっちはもちろん授業って感じじゃないけど、共通してるのは彼の案内で１つの情報世界を旅して回るってこと。例えば、イベント会場の地図のあちこちをクリックして（写真３）、その場で行われていたことをデジタルビデオで追体験したり、世界の民族楽器の模範演奏を聴きながら、自分でも弾いてみたり（写真４）、ピーターが録音スタジオとして使っている古い洋館の中を探検してミキサーを見つけたら最新トラックのリミックスができたり……。そんな感じでバーチャルな空間が広がる。

ところで、現実にこうした体験を与えてくれる場所がある。そう、美術館や博物館だ。欧米では、企画展をやるたびに作品集をCD-ROMの形でまとめている美術館もあるそうだし、さっきのCD-ROMの中のミンスキーやピーターはまさに、博物館にいる学芸員（収蔵品について研究したり、展覧会の企画を練ったり、場合によってはゲストの案内をする専門職）みたいな役割を果たしているんだ。

学芸員注目の電子メディア

そこで、実は本物の学芸員の中にも、こうした電子メディアの動きを横目でにらみながら、実物の美術館や博物館とはちょっと違うスタンスで、電子的なミュージアムをCD-ROMやネットワークの上に構築しようと考える人達が出始めてきた。例えば、とても貴重なので何かあっては大変と門外不出だったり、年に１度や数年に１回しか公開されないような作品がある。でなくても、特定の作家の作品が海外のあちこちの美術館や収集家のところに分散していることは多い。こうした作品を集めての企画展は現実には難しいけど、CD-ROMとしてまとめれば可能になるワケ。

また、現代美術であればネットワーク上に展覧会場を設けて、自分のパソコンをそこに接続すればアーティストの作品を見れたり、話を聞けたりするようなバーチャミュージアムも作れるだろう。それから、今実際に行われている試みとしては、電子メールで送られてきたあるアーティストの作品に加筆して、次のアーティストに送るという「幸福の手紙」じゃない、「連画」というプロジェクトも進行していて、これにもデジタルならではの面白さがある。

問題は、こうした電子の美術館ができても、アクセスするのに高価なパソコンが必要だと、せっかくの"来館者"が少なくなってしまうってことなんだ。そこで登場するのが、高いとは言っても50,000円も出せば買えるような家庭用の情報端末マシンなのさ。なにしろパソコン１台の予算で３台は買える。グラフィックスの性能が同じくらいのモデルと比べたら、10台以上買えちゃうかもしれない。ここんとこは、自宅からアクセスできる人が増えるかどうかを左右するし、予算の限られた美術館が自前で機械を揃える時にも重要なファクターになる。そういうわけで、やがてはセガサターンを買って最初にやりたいことが美術鑑賞だというユーザーが出てくるかもしれない、このジャンル。キミもゲームだけではもったいないかもね。

マービン・ミンスキーは、まるで画面を教室のように使って僕達に話しかけてくる。実際のムービーサイズは小さいが、背景との組み合わせで広がりを出す手法はさすが。ミンスキーのリビングルームはマウスで360°見回すことができ、さらに興味あるものをピックアップして説明を受けることができる。

「Xprola 1」のオープニングはデジタルモンタージュから始まる。ピーターの顔を作り上げないと先へは進めない。様々な民族楽器から好きなものを選んで画面上の弦や皮をクリックすると実際に音が出て演奏できる。WOMADはワールドミュージックのお祭り。地図をクリックすれば、各地点で何が行われていたかが見られる。

新作ソフトスケジュール NEW SOFT SCHEDULE

MEGADRIVE●メガドライブ

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
9月	9日	モータルコンバットII～究極神拳～	8,800円	アクレイムジャパン	ACT	24M		6B
	15日	魂斗羅 ザ ハードコア	9,000円	コナミ	ACT	16M		
	23日	☆スパークスター～ロケットナイトアドベンチャーズ2～	8,800円	コナミ	ACT	8M	PASS	
	30日	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～	8,800円	セガ	ACT	24M		6B・タップ
10月	5日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
	18日	ソニック&ナックルズ	7,800円	セガ	ACT	18M	○	
	未定	ロックマン メガワールド	8,500円	カプコン	ACT	16M	○	
11月	25日	☆テクモスーパーボウル2 ファイナルエディション	9,980円	テクモ	SPT	16M	○	
	未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	未定	セガ	RPG	16M	○	
	未定	サムライスピリッツ	未定	セガ	ACT	未定		6B
	未定	★ナイジェルマンセル・インディ(仮)	7,800円	アクレイムジャパン	RAC	16M		
12月	未定	ストーリー オブ トア～光を継ぐ者～	未定	セガ	RPG	24M	○	6B
'94年内	未定	サージングオーラ	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
	未定	Ristar The Shooting Star(仮)	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	★ぷよぷよ通(2)	未定	コンパイル	PUZ	16M		
来春	未定	魔導物語I	未定	コンパイル	PRG	16M	○	
発売日未定	未定	豪血寺一族	未定	アトラス	ACT	24M		
	未定	★STARGATE(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	未定		
	未定	バーチャルバート	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
	未定	☆マキシマム・カーネイジ	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
	未定	★モンスタートラック	未定	アクレイムジャパン	RAC	16M		
	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
	未定	デモリションマン	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
	未定	沈黙の艦隊	未定	セガ	ADV&SLG	8M	○	
	未定	マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
	未定	エイリアンソルジャー(仮)	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M		
	未定	ローリングサンダー3	未定	ナムコ	ACT	16M		
	未定	ミーナinワンダーランド	未定	マイクロネット	ETC	8M		

SUPER32X●スーパー32X対応

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
発売日未定	未定	V.R.Deluxe	未定	セガ	RAC	未定		
	未定	メタルヘッド	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	☆STAR WARS Arcade	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	☆ステラーアサルト(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	☆サイバーブロール(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	☆Super Motcross	未定	セガ	RAC	未定		
	未定	☆AfterBuner Complete	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	☆GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARING FRED COUPLES	未定	セガ	SPT	未定		
	未定	TEMPO(仮)	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	DOOM(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	MOTHER BASE(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	☆シャドー・オブ・アトランティスCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	ファーレンハイトCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	サージカルストライクCD(仮)	未定	セガ	SHT	CD		
	未定	★三國志IV	未定	光栄	SLG	未定		

MEGA-CD●メガCD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	22日	スター・ウォーズ レベル・アサルト	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	23日	キャプテン翼	7,800円	セガ	SPT&SLG	
	30日	ジュラシック・パーク	7,800円	セガ	VIC	
	30日	バトルコープス	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
10月	上旬	スターブレード	7,800円	ナムコ	SHT	マウス
11月	未定	リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン	9,800円	コナミ	SHT	銃同梱
	未定	リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン	7,800円	コナミ	SHT	
	未定	☆アフターハルマゲドン外伝～魔獣闘将伝エクリプス～	未定	セガ	RPG	
	未定	ソウルスター	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
12月	未定	トムキャットアレイ	未定	セガ	VIC	
年末	未定	サムライスピリッツ	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定	餓狼伝説SPECIAL	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定	大封神伝	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
'94年内	未定	ダブル スイッチ	未定	セガ	VIC	
	未定	プライズ ファイター	未定	セガ	VIC	
発売日未定	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	ジョー・モンタナ フットボール	未定	セガ	SPT	
	未定	夢幻の如く	未定	セガ	SLG&RPG	
	未定	シャドウラン	未定	セガ	RPG	
	未定	イース・マスクオブザサン(YsIV)	未定	セガ	RPG	
	未定	スーパー大戦略3(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	スーパーブランディッシュ	未定	セガ	RPG	
	未定	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	ビクターエンタテインメント	ADV	
	未定	NBA JAM	未定	アクレイムジャパン	SPT	タップ

MEGA-LD●メガLD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	20日	メロンブレイン	13,000円	パイオニア	EDT	
10月	未定	Dr.パウロのとっておきビデオ(仮)	未定	ドライアイス	ADL	
	未定	ゴーストラッシュ	未定	パイオニア	ADV	
11月	未定	美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	5,800円	プラネット	ETC	
	未定	ドン・キホーテ	未定	プルミエ	RPG	
	未定	BACK TO THE 江戸	未定	TBS	QIZ	
12月	未定	美リュージョンコレクション 坂木優子	5,800円	プラネット	ETC	
	未定	GOKU	未定	パイオニア	RPG	
1月	未定	ロードブラスター	未定	パイオニア	ACT	
2月	未定	レガシー	未定	NLP	ADV&EDT	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイションソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN●セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
本体同時発売	未定	バーチャファイター	未定	セガ	ACT	
	未定	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険～	未定	セガ	ACT	
	未定	ビクトリーゴール(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	TAMA	未定	テンゲン	PUZ	
	未定	RACE DRIVIN'	未定	テンゲン	RAC	
年内発売予定	未定	☆真・忍伝(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	バトルモンスターズ(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	ペブルビーチ(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	グレイテストナイン	未定	セガ	SPT	
	未定	マスターズ(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	ダイダロス(仮)	未定	セガ	VIC	
	未定	ゲイルレーサー	未定	セガ	RAC	
	未定	バーチャ・ハングオン(仮)	未定	セガ	RAC	
	未定	真説・夢見館(仮)	未定	セガ	VIC	
	未定	チャイニーズ・ディテクティブ(仮)	未定	セガ	ADV	
	未定	RAMPO	未定	セガ	VIC	
	未定	スターケイド(仮)	未定	セガ	ETC	
12月以降	12月	MYST	未定	サンソフト	ADV	
	2月	★制服伝説～プリティファイターX～(仮)	未定	イマジニア	ACT	
発売日未定	未定	デイトナUSA	未定	セガ	RAC	
	未定	ダイナミックファンタジー(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	碧奇魂ブルーシード	未定	セガ	RPG	
	未定	マジックナイト　レイアース	未定	セガ	RPG	
	未定	バスケットボール・サターン(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	バーチャテニス(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	アイスホッケー(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	パンツァードラグーン	未定	セガ	SHT	
	未定	ドゥーム2(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	トムキャトアレイ・サターン(仮)	未定	セガ	SHT	
	未定	サイバーレース(仮)	未定	セガ	RAC	
	未定	シムシティ2000	未定	セガ	SLG	
	未定	エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	リグロードサーガ(仮)	未定	セガ	PRG	
	未定	サイドポケット	未定	セガ	ETC	
	未定	ルクソー・カジノ	未定	セガ	ETC	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	ザ・ピンボール	未定	セガ	PIN	
	未定	バーチャレーシングサターン	未定	テンゲン	RAC	
	未定	三國志Ⅳ	未定	光栄	SLG	
	未定	A.Ⅳ.	未定	アートディンク	SLG	
	未定	アクアノートの休日(仮)	未定	アートディンク	SLG	
	未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
	未定	☆柿木将棋サターン(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	★囲碁(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	★DD(仮)	未定	アスキー	ADV	
	未定	★麻雀ムサシ(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	OVERDRIVE(仮)	未定	イマジニア	ACT	
	未定	★3D麻雀	未定	イマジニア	TAB	
	未定	重装機兵レイノス2(仮)	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	慶応遊撃隊(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	4Dボクシング(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SPT	
	未定	★メタルファイター♡MIKU	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	
	未定	☆ファイヤープロレスリングINサターン(仮)	未定	ヒューマン	SPT	
	未定	USドラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
	未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
	未定	3Dアクション(仮)	未定	BELL	ACT	
	未定	MUSASHI	未定	BELL	SHT	
	未定	3Dカーレース(仮)	未定	BELL	RAC	
	未定	3Dピンボール(仮)	未定	BELL	PIN	
	未定	☆QUO・VADIS	未定	グラムス	SLG	
	未定	ハイパーダービー	未定	CRI	SLG	
	未定	★THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンゲーム	ADV	
	未定	Hard　Core	未定	ヴァージンゲーム	SPT	
	未定	☆上海 The Great Wall	未定	サンソフト	TAB	
	未定	★ゲームの達人	未定	サンソフト	ETC	
	未定	★パチンコ(仮)	未定	サンソフト	ETC	
	未定	麻雀悟空　天竺	未定	シャノアール	TAB	
	未定	★本格派プロ麻雀　極(仮)	未定	アテナ	TAB	
	未定	★THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	

SEGASATURN 各社進行状況!

いよいよセガサターンの発売も秒読み段階にきたので、セガさんとの相談の結果、今月からセガサターンの発売スケジュールを正式に掲載することにしたぞ。みんなも、これを見てあと2カ月ほど首を長くして待っててほしいな。

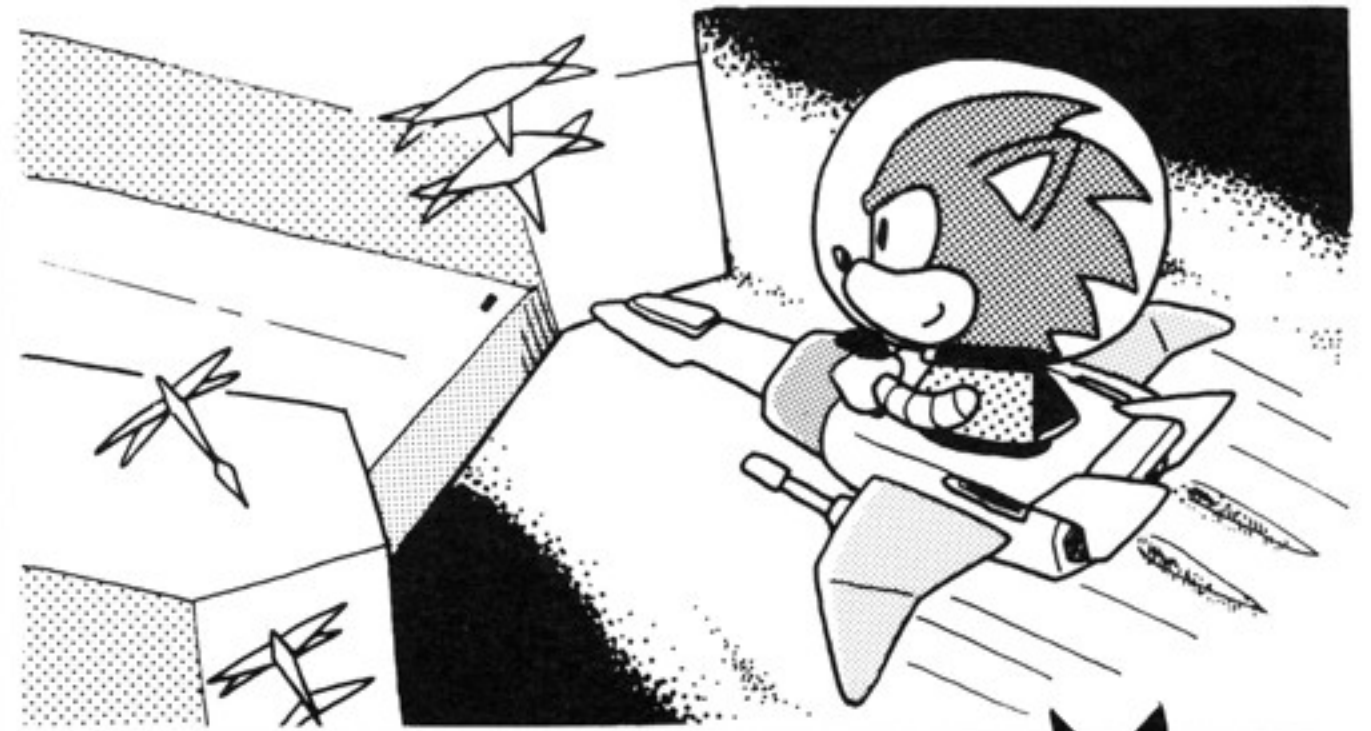
さて、まずは上のスケジュール表についての解説をさせてもらうけど、注意してほしいのは上の表に載せてあるのは、あくまでも各メーカーに確認し、正式にタイトルが発表されたものだけということだ。だから6月のトイショーの時に発表されたのに、載っていないものもあるし、「タイトル未定・アーケード移植」なんてレベルのものは対象からはずしてあるぞ。ちなみに、「サッカー(仮)」「レインドロップス」のタイトルがあがっていたEAビクターは、現在はまだ正式な参入契約がすんでいないとのことだ。また、「コットン2」「ガンダム(仮)」「ウルトラマン(仮)」「バミューダトライアングル」「D-GAME(仮)」「夢幻画廊(仮)」「FANTASY LABYRINTH(仮)」などのタイトルも、ラインナップからは消えたが、サクセス、バンダイ、アスク講談社、メディアエンターテインメントなどでは、セガサターン用ソフトの開発を進めているようだぞ。なお、スーパーソフトウェアの「HOUSING」なども、市販されないかもしれないので、こちらも表からは削除してあるよ。

その他、カプコン、データイースト、タイトーなど、大手メーカーの動向はP.103を見てね。

ACT:アクション/RPG:ロールプレイング/SHT:シューティング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
PIN:ピンボール/A・RPG:アクションロールプレイング/QIZ:クイズ/EDT:エデュテイションソフト/VIC:バーチャルシネマ/ADL:アダルト/ETC:その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

GAME GEAR●ゲームギア

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
9月	9日	モータルコンバットII～究極神拳～	4,800円	アクレイムジャパン	ACT	4M	通信2P	
	9日	剣勇伝説YAIBA	3,800円	セガ	ACT	4M		
	23日	ダンクキッズ	3,800円	セガ	SPT	4M	通信2P	
	30日	プロ野球GGリーグ'94	3,800円	セガ	SPT	4M	通信2P	
	30日	幽☆遊☆白書2～激闘!七強の戦い～	3,800円	セガ	ACT	4M		
	30日	クラッシュ・ダミー～スリック坊やの大挑戦～	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
	30日	T2　ジャッジメントデイ	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
10月	未定	モルドリアン～光と闇の姉妹(シスター)～	4,800円	セガ	RPG	4M	○	
11月	未定	ソニック&テイルス2	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	魔導物語III～究極女王様～	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
12月	未定	★ぷよぷよ通(2)	未定	セガ	PUZ	未定		
	未定	マジックナイト　レイアース(仮)	未定	セガ	RPG	未定		
発売日未定	未定	ガンスター ヒーローズ	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	☆フレッド・カプルス ゴルフ	3,800円	セガ	SPT	4M		
	未定	イッチー&スクラッチー　グリグリ大追跡	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2M		
	未定	モンスタートラック	4,800円	アクレイムジャパン	RAC	4M		

チェーック!! BEメガ編集部

今月から3ページ構成になった発売スケジュール。まずはスーパー32Xのソフトのタイトルで大幅に変更されたもの補足をするぞ。すでに画面も公開されている「バレットファイターズ(仮)」は「ステラーアサルト(仮)」に、また「The Ultimate Fighting(仮)」も「サイバーブロール(仮)」になったのでチェックしてね。さて、来月はセガサターンや32Xなど直前大情報が入る他、メガドラでも人気アーケードゲームの続編が早くも移植決定するぞ。また某世界的最新アニメ映画のゲーム化など、話題満載の予定だから期待して待っててていいよ。その他、GGには某格闘スペシャルが登場する一方で、メガCDでは消えるタイトルがあるかも?

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス
セガ社内でも驚異的な盛りあがりを見せている、4人同時2ラインバトル「幽☆遊☆白書」は格闘ゲームの歴史に残るにちがいない完成度でいよいよ登場!また最近あまりにもフツーのゲームが多いとおなげきのあなたには「ジェラシック・パーク」が用意されてますヨ。(竹)

ビクターエンタテインメント
西日本出身の者として、水不足は結構心配だ→高中正義がカバーしているウッドチョッパーズ・ボールという曲でギター・コピー・コンテストが行われている。俺も上手くできたら応募しようか→フライングVは素晴らしいギターだ→俺はトウカイテイオーが大好きだった。

カプコン
夏休みが終わってガッカリしてるキミ!新学期に向けてハリきっているキミ!まだ夏休みだと思って家でゴロゴロしているキミ! 夏が終わってもまだ² カプコンは熱いぞ!「ロックマンメガワールド」、オリジナルステージも盛り込んで、発売日迫る!こいつァすごいぜ!!

アトラス
まだまだ暑い日が続いてますが、そんな時はババアの恐ろしい顔を見て涼みましょう。あのババアに吸われると思うと本当にゾッとしてしまいます。「豪血寺一族」は最終調節に入り、まもなくマスターをむかえそうです。発売したら、ぜひ一度遊んでみてください。

テンゲン
テンゲンの瞳孔(どうこう)…いや動向を気にかけてくれていた皆さん、お待たせしました。サターンソフト3タイトルついに発表っ!今月はそのうち2つをお披露目。今後のテンゲンに大いに期待していてください。そろそろまたBEメガからメガ話せなくなる…いや目が離せなくなる! ひ～!

パイオニア
「メロンブレイン」9月20日発売決定!!BEメガ愛読者の皆様たいへんお待たせしました。〝イルカ〟をテーマにしたMmCN(マルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク)の第2弾は自信を持ってお勧めできるLAの名作です。やっとキミも部屋で〝イルカ〟と出会えるぞ。

ゲームアーツ
突然ですが、店頭で「ルナII」のオートデモを流してくれる親切なショップさんをハガキで教えてください!(店名、住所、電話番号を明記してね)10月頃お店に直送します。ハガキで教えてくれた方には、粗品(ゲーム アーツグッズ)をお送りします。

アクレイムジャパン
アクレイムのMIGHTです。「MORTAL KOMBAT II」の対戦が社内でも伝染病のように、はびこっています。人気キャラはSUB-ZERO、KITANA、KUNG LAOです。9月9日にMD版、GG版の「MORTAL II」が発売されますので、バシバシ遊んでください。

テクモ
「TECMO SUPER BOWL 2」がいよいよ、登場。NFLの最新ロースターはもちろん、トレードモードや、オートスケジュール機能、そしてゲームをリアルに盛りあげる、オーディブルプレイを追加。プレイ総数は128種類! よりパワーアップした「TSB2」! 11月末発売予定。

マイクロネット
8月×日(晴れ)
今日もとっても暑い。ポッ君にねだられてアイスクリームを出した。ゲップ……。
8月△日(晴れ)
毎日晴れの日ばかり。飛行魔法の練習がとっても進んだ。ということでミーナは夏休み中も魔法の修行をしていました。

ナムコ
お初にお目にかかります。私はこのたび、タコ焼きとお笑いの都「大阪」から空気が悪くて水不足の首都へ、リハウスしてきました下積みテラジと申す若輩者でござんす。以後お見知りおき願います。とはいえ、メガCD「スターブレード」は、アレがナニなのでとってもグーよ。

ヴァージンゲーム
先月も書きましたが、今年の末にはセガサターンをはじめ、次世代機と呼ばれるゲームマシンが発売されます。どこが強いのかという予想も面白いけど、ソフトを作るほうからすると、もう大変。ともあれ、次世代機にも力を入れていくのでよろしくお願いします。(カサ)

CRI
最近ユーザーの皆様からCRIの新作が出なくて心配だという声がありますが、ちゃんとゲームは作ってます。ご安心。
全部、セガのハード向けのタイトル。なのに名前は出せないんです。残念。アレもコレもソレも……言えない。でも、そろそろイきます。期待してね。

メサイヤ
今月の売上ランキング堂々の第1位に輝いた(予定)ラングIIの隠しクラスを知りたい人へヒントをお教えしようと思うのだ。エルウインは夜の店長、リアナは雨がパラパラ、ヘインはウィアーザワールド、ジェシカは政治経済、レスターは明治。言いすぎちゃった。 (うとさ)

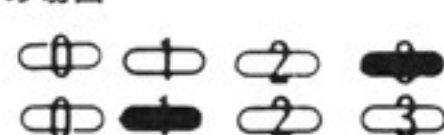
【メーカー伝言板募集中!】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ!というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想などをお書きください。また、メガドライブおよびセガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のマークシート欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。

ハガキはコンピュータで処理を行いますから、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
(例1)
年齢12歳の場合
(例2)
MDソフトの所有本数は？
31本の場合

1 性別

①男性 ②女性

※**2 年齢**

3 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

※**4 メガドライブ、メガCDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）**

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤GAME ON／ ⑥覇王 ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨ED ⑩Game Walker ⑪LOG IN ⑫必本スーパー／ ⑬ゲーメスト ⑭電撃王 ⑮BEメガだけ

6 面白かった記事を、表1からあげてください（いくつでも）。

7 面白くなかった記事を、表1からあげてください（いくつでも）。

8 あなたが持っているハードを表2からあげてください（いくつでも）。

9 あなたが購入を予定しているハードを表2からあげてください（いくつでも）。

10 これから買いたいと思っているメガドライブのゲームを、表3から3つまで選んで答えてください。

11 これから買いたいと思っているセガサターンのゲームを、表4から3つまで選んで答えてください。

表1 本誌10月号記事名

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④BEメガ ニュース＆インフォメーション
⑤BE MEGA RACING FREAK
⑥特報 大封神伝
⑦特報 スターブレード
⑧新作スクランブル
⑨サムライスピリッツ
⑩豪血寺一族
⑪エイリアンソルジャー
⑫魂斗羅 ザ ハードコア
⑬スパークスター
⑭コナミのおへや
⑮ソニック通信
⑯ぴーぷるランド
⑰遊星セガSTADIUM
⑱のーコネタイムズ
⑲バーチャファイター2への道
⑳トレジャーファクトリー
㉑ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉒エリックのくぎづけゲーム体験記
㉓マルチメディア宣言
㉔AM2研EXPRESS
㉕特集 セガ・ゲーム NEXT GENERATION
㉖ストーリー オブ トア
㉗ドラゴンスレイヤー英雄伝説
㉘ロックマンメガワールド
㉙モータルコンバットII
㉚LUNAR ETERNAL BLUE
㉛サムライスピリッツCD
㉜餓狼伝説SPECIAL
㉝バトルコープス
㉞ジュラシック・パーク
㉟サンダーバーズ ARE GO／ GO／
㊱BEメガ裏技リーグ
㊲メガLD ライブラリー
㊳BEEP／ ゲームギア
㊴OH／ NEOGEO
㊵綴じ込み付録SPECIAL 幽☆遊☆白書 魔強統一戦

表2 ハードリスト

①メガドライブ（2を含む）
②メガCD（2を含む）
③メガジェット
④ワンダーメガ（M2を含む）
⑤CSD-GM I（アイワCDラジカセ）
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEOGEO
⑬NEOGEO CD
⑭R・E・A・L（3DO）
⑮セガサターン
⑯スーパー32X
⑰プレイステーション
⑱PC-FX
⑲ウルトラ64（任天堂次世代機）
⑳その他

表3 メガドライブソフト

① エイリアン3
② エイリアンソルジャー（仮）
③ 豪血寺一族
④ サージングオーラ
⑤ サムライスピリッツ
⑥ ストーリー オブ トア〜光を継ぐ者〜
⑦ ズールのゆめぼうけん
⑧ テクモスーパーボウル2ファイナルエディション
⑨ デモリションマン
⑩ ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
⑪ ナイジェルマンセル・インディ（仮）
⑫ ぷよぷよ通
⑬ 魔導物語I
⑭ ミーナinワンダーランド
⑮ Ristar The Shooting Star（仮）
⑯ アフターハルマゲドン外伝
⑰ イース・マスクオブザサン（YsIV）
⑱ インディ・ジョーンズ アトランティスの運命
⑲ NBA JAM
⑳ 餓狼伝説SPECIAL
㉑ サムライスピリッツ（CD）
㉒ シャドウラン
㉓ ジョー・モンタナ フットボール
㉔ スーパーブランディッシュ
㉕ スーパー大戦略3（仮）
㉖ ソウルスター
㉗ ダブル スイッチ
㉘ 大封神伝
㉙ トムキャットアレイ
㉚ プライズ ファイター
㉛ 夢幻の如く
㉜ リーサルエンフォーサーズII
㉝ LUNAR ETERNAL BLUE
㉞ AfterBuner Complete
㉟ GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES
㊱ サージカルストライクCD（仮）
㊲ サイバーブロール（仮）
㊳ 三國志IV
㊴ シャドー・オブ・アトランティスCD（仮）
㊵ STAR WARS Arcade
㊶ Super Motcross
㊷ ステラーアサルト（仮）
㊸ DOOM（仮）
㊹ V.R.Deluxe（仮）
㊺ メタルヘッド（仮）

表4 セガサターンソフト

① アクアノートの休日（仮）
② 碧奇魂ブルーシード
③ 11TH HOUR
④ A. IV.
⑤ エコー・ザ・ドルフィン・サターン（仮）
⑥ 柿木将棋サターン（仮）
⑦ クロックワークナイト
⑧ グレイテストナイン
⑨ 慶応遊撃隊（仮）
⑩ ゲイルレーサー
⑪ QUO・VADIS
⑫ サイドポケット
⑬ 三國志IV
⑭ ザ・ピンボール
⑮ シムシティ2000
⑯ 真・忍伝（仮）
⑰ 真説・夢見館（仮）
⑱ 重装機兵レイノス2（仮）
⑲ 制服伝説〜プリティーファイターX〜（仮）
⑳ TAMA
㉑ ダービースタリオン（仮）
㉒ ダイダロス（仮）
㉓ チャイニーズ・ディテクティブ（仮）
㉔ デイトナUSA
㉕ トムキャトアレイ・サターン（仮）
㉖ ドゥーム2（仮）
㉗ バーチャ・ハングオン（仮）
㉘ バーチャファイター
㉙ バーチャレーシングサターン
㉚ バトルモンスターズ（仮）
㉛ パンツァードラグーン
㉜ ビクトリーゴール（仮）
㉝ 4Dボクシング（仮）
㉞ ファイヤープロレスリングINサターン（仮）
㉟ ペブルビーチ（仮）
㊱ 本格派プロ麻雀 極（仮）
㊲ マジックナイト レイアース
㊳ マスターズ（仮）
㊴ 麻雀悟空 天竺
㊵ MYST
㊶ メタルファイター MIKU
㊷ RAMPO
㊸ リグロードサーガ（仮）
㊹ RACE DRIVIN'
㊺ THE RAY MAN

8月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
神奈川県・福本誠二、広島県・髙原ゆみ、兵庫県・松林由春、茨城県・須藤茂樹、千葉県・小西幹夫、東京都・石津努、北海道・島田明之、鹿児島県・牛島賢治、長野県・坪田晴美、埼玉県・蒲原法久、奈良県・児島秀太、兵庫県・川西英人、長崎県・田中敬子、宮城県・坂崎恒夫、京都府・大原亮、石川県・長井俊雄、岡山県・小池博史、神奈川県・江口裕一郎、山口県・横瀬和宣、東京都・笹野ありさ、栃木県・三根智規、大阪府・阪本アキラ、青森県・柏屋泰三、宮崎県・岡部章二、愛媛県・川崎鉄雄、埼玉県・堀越純也、佐賀県・丸本いづみ、茨城県・橋田邦明、愛知県・八田慎吾、東京都・山路由起夫

②お好みゲームギアソフト（5名）
大阪府・横矢周一、静岡県・藪孝弘、山梨県・久保田幸司、北海道・合田元子、愛知県・青山昌彦

③セガ コードレスパッド（2名）
新潟県・木下真希子、東京都・南弘文

④⑤S端子ユニット（計10名）
東京都・安藤敏彦、大阪府・井上淳、福井県・光枝孝郎、愛知県・池田学、鳥取県・佐藤慶二、神奈川県・田中馨太、香川県・岡田克也、岩手県・片桐充、群馬県・村松徹也、福岡県・福富賢一

⑥角川文庫「ラングリッサーII」（5名）
新潟県・倉持一良、千葉県・長坂文男、静岡県・小川夏美、高知県・山口辰憲、大阪府・網谷清人

⑦「ラングリッサーII」ポスター（5名）
兵庫県・岡田輝良、沖縄県・上原悠希、群馬県・上原慎也、神奈川県・山田基納、富山県・髙嶋賢宗

SEGA AM2 PRESENTS AM R&D DEPT.#2 セガAM2研 Express Vol.6

セガサターン版「バーチャファイター」をはじめ、アーケード版の「2」など、とにかく目が離せない最近のAM2研。今月も超最新画面と耳寄りな情報満載でいくぞ。ウワサの「2」の話もチラホラ聞けるかも？

SEGA SATURN Virtua Fighter

セガサターン版超最新画面大速報!!

今秋発売されるセガの新ハード、セガサターンと同時発売するために急ピッチで開発が進められているセガサターン版「バーチャファイター」。今月は、キャラクター選択画面が完成した他、ゲーム部分も各キャラ間にコリジョン（※当たり判定）が入りはじめたおかげでよりゲームとして遊べるものに仕上がってきたぞ。

ただ「現段階ではグラフィックよりも、まずはゲームとして遊べるように作り込むこと」を目標としているため、先月からグラフィック的に大きな変化はない。とはいえ、「ゲームの基本部分が完成したら1体あたりのポリゴン数を一気に増やし、急ピッチで各キャラのデザインも調整する」らしいので、来月以降に期待したいところだ。

また「デイトナUSA」も、近々デザイン関係が本格的に動き始めるとのことなので、今後の新画面が楽しみだぞ。今月も最新画面満載なので、じっくり見てくれ!

キャラクター選択画面初公開!

ついにキャラ選択画面もできてきた! パッと見だと業務用との差はわからないデキだ。

技もかかるぞ!

各キャラ間の当たり判定も入り始めたセガサターン版「バーチャファイター」。動きの再現度も完璧だぞ。

「デイトナUSA」最新情報も!

初級のコースデータをはじめ、ゲームシステム部分ができあがりつつあるセガサターン版「デイトナUSA」。現在は基本部分をじっくり作ってる状態だが、そのへんもバッチリ報告するぞ。

移植度Check! アニメパターンも忠実!

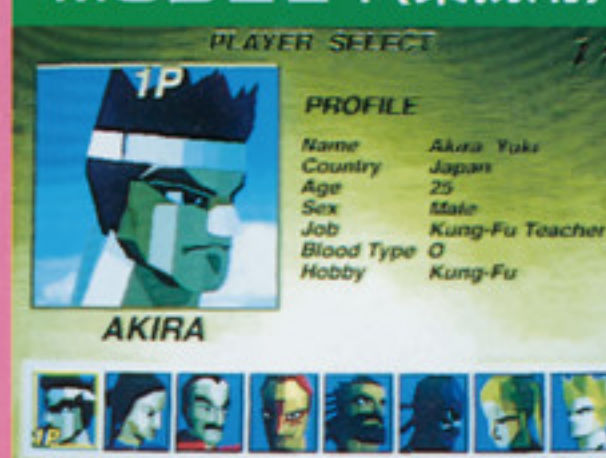
業務用ではプレイヤーがキャラを選択すると、そのキャラの表情がアニメーションで変化したが、もちろんセガサターン版も、この表情の変化がしっかりと移植されている。右に載せたラウとウルフの連続写真を見てもらえればわかるように、見た目は業務用とほとんど同じだ。サラのウインクだってあるぞ//

MODEL1（業務用）

セガサターン版

徹底比較! キャラプロフィール画面!

業務用の完全移植という形をとっているセガサターン版だが、実際には解像度の違いのため（これについては後述）画面レイアウトには若干の違いが見られる。そこでここでは、2つの画面を徹底比較してみたぞ。

MODEL 1（業務用）

これがオリジナル。業務用らしく、画面右下にはクレジット（フリー）が表示されている。

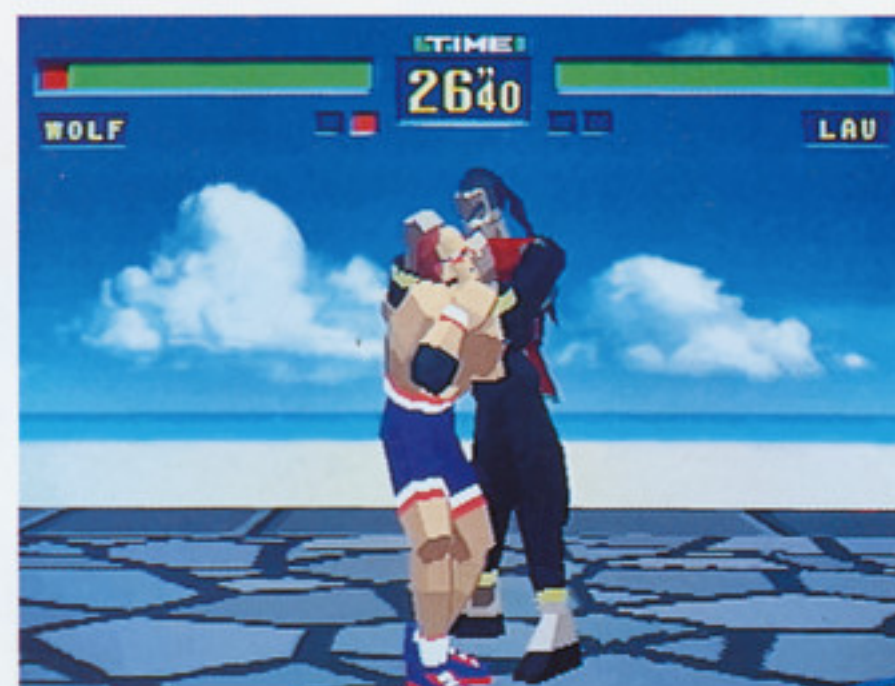
セガサターン版

プロフィール部分の文字が大きくなっているほか、アキラのこめかみ部分に髪の毛がある。

ラウの転進巴咽掌炸裂!

ラウの最強の投げ技のひとつ転身巴咽掌も、このとおりバッチリ。各キャラが戦う時のモーションパターンもほぼ完璧だ。

ハイレゾモード採用決定！基本部分はほぼ完成!?

8月いっぱいで当たり判定も入り、下の写真のように技もかけられるようになってきたセガサターン版「バーチャファイター」だが、今回は一部で言われていたハイレゾリューションモードの採用も、正式に決定したぞ。セガサターンの機能の1つであるこのハイレゾモードは、最大640×480ドットの解像度を実現できるが、とりあえず、処理スピードの関係上、縦を約半分に落とした640×224ドットで落ちついたとか。鮮明な映像で迫るぞ！

業務用の496×384ドットに比べると、縦の解像度で劣っているが、それでも十分。解像度向上は迫力アップに貢献するはずだ。

❶スプラッシュマウンテン

ウルフ、ジェフリーが使う最強の投げ技・スプラッシュマウンテン。持ち上げられた相手が足をバタバタさせるところも移植されているぞ。

最強のダメージ！

❷アックスラリアット

首を狙い打ちして相手をなぎ倒す、ウルフならではのパワー殺法。しゃがまれると当たらないという弱点は、業務用もセガサターン版も同じだ。

❸ジャイアントスイング

相手を振り回して投げ飛ばす、ウルフならではの豪快な必殺技。今回は相手との当たり判定が入ったため、相手を抱えこんでから加速度的に振り回していく感じがよくわかるはずだ。動きは業務用ソックリ。

超豪快！

セガサターン版徹底Check

業務用と大比較だ！

なんとセガサターン版は業務用よりイイ!?

今月ついに公開されたセガサターン版「バーチャファイター」のプロフィール画面(キャラセレクト画面)。取材日の前日に徹夜で作られたというこの画面は、まだ調整の余地はあるが、AM2研によると「セガサターン版は業務用よりもキャラの表情がいいかも知れませんよ」とのこと。そこで今回は、業務用とセガサターン版の画面を並べ、その微妙な違いを探ってみることにした。さあ、キミはどちらがイイと思うかな？

同キャラ選択もバッチリ!!

MODEL 1（業務用）

2Pの選択表示をする場合、業務用は実際に用意された顔データを視点変更することで1P、2Pのそれぞれを表示してある。よーく見ると、影のつき方や顔のアングルが微妙に違うのがわかる。

セガサターン版

セガサターン版も、ご覧のとおり、ちゃんと2Pの色違いキャラの絵もできている。今のところ、2Pは1Pを反転表示したものなので、陰影のつき方が業務用とはちょっと違っているようだ。

AKIRA アキラ

セガサターン版のアキラは業務用と違い、耳の上あたりにピンと髪の毛が生えている。これは設定のデザインと近いものに修正されていると言える。後発だけに、セガサターン版のほうがいいデキかも？

MODEL 1（業務用）：耳の上にある髪の毛は、ハチマキでしっかりと隠されている。

セガサターン版：こっちは髪が出ている。陰影のつき方も、業務用と遜色はない。

PAI パイ

初心者や女のコに人気のパイ。セガサターン版は業務用版よりもやや正面を向いたアングルになっているようだ。キャラを選ぶと、ニッコリと微笑むのも業務用とまったく同じ。幸せな気分になれる？

MODEL 1（業務用）：業務用は、ややポリゴンのカクカクがハッキリしている感じだ。

セガサターン版：カクカク感が少し少ない感じ。三ツ編みの髪もやや細めに？

LAU ラウ

強力なコンビネーション攻撃を得意とするラウ。「業務用よりもセガサターン版のほうがカッコイイ」とデザイナーがいうように、セガサターン版のラウのほうがちょっと男前になっている。違いがわかるかな？

MODEL 1（業務用）：いかにも悪役っぽい顔のラウ。目線はやや上を向いている。

セガサターン版：目線が正面を見すえているため、セガサターン版の印象は精悍だ。

DAYTONA USA

SEGASATURN

HOTMENU

こちらも着々と進行中セガサターン版「デイトナUSA」

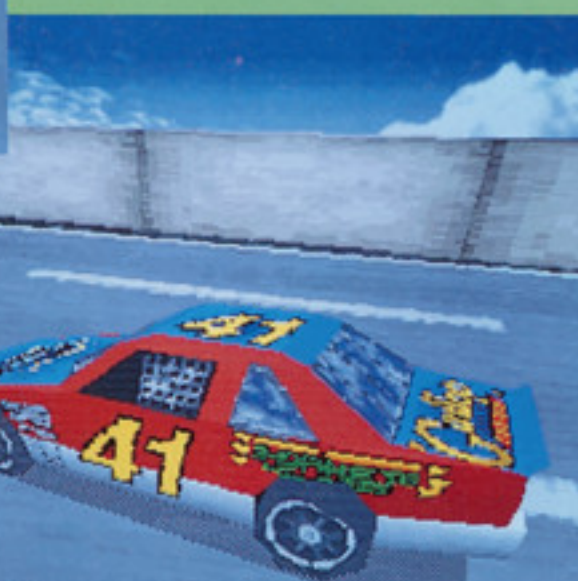
開発も本格的にスタートしはじめているセガサターン「デイトナＵＳＡ」。今月はグラフィックデザイナーのほうが、「バーチャファイター」にかかりきりだったせいもあって、先月と見た目ではあまり変化がないかもしれない。

だが、開発モニター上では、すでに敵車のグラフィックが作られていたので、来月には新たな画面を見せられるかもしれないぞ。自車の裏側など、ふだんは目につかない部分が細かく作り込まれているのにも注目だ。

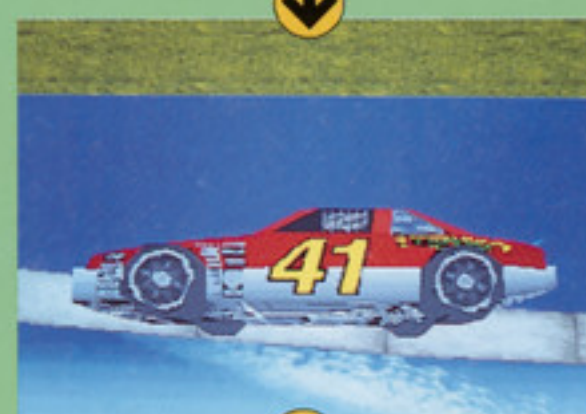
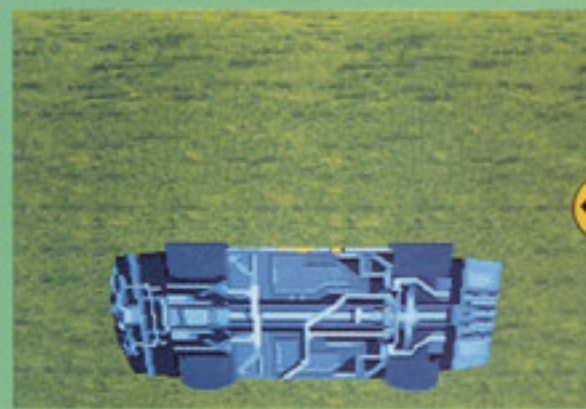
ガラスに映る雲も再現!!

上空を流れる雲が窓ガラスに映り込んでいるという、「デイトナＵＳＡ」ならではの演出に注目。他車のデザインも順次制作中なので、今後どこまで業務用の雰囲気を移植できるかが楽しみだ。

見た目はまさに本物！

トイショーの頃に比べると、自車〝HORNET GALLOP〟のポリゴン数は、業務用とまったく同じに修正された。見た目がやや粗く感じるのは、解像度のせいなので、気にしなくても大丈夫だぞ。

ここまで作るか!? 愛車〝HONET GALLOP〟の裏側を初公開！

セガサターン版「デイトナＵＳＡ」は、業務用とまったく同じテクスチャデータが使われているのは以前に紹介したとおりだが、今回はツール上で自車をひっくりかえして見せてもらった。なんとマシンの裏側にまで、テクスチャーが貼られているのだ。スゴイぞ。

なんと裏側にもテクスチャーが

WOLF ウルフ

セガサターン版は業務用よりもやや上から見たアングルになっているためか、目線が鋭くなった印象を受ける。ポリゴンらしいカクカクしたおさげや、全キャラ一の高い鼻（？）も、きちんと再現されているぞ。

MODEL1（業務用）　セガサターン版

インディアン風のペイントが特徴的なウルフ。やや色黒かな？

よーく見てみると、業務用との細かい違いがわかるはずだ。

JEFFRY ジェフリー

特徴的なヘアスタイルをしているジェフリー。セガサターン版で気づくのは、このヘアスタイル（後頭部から出ている髪の毛）が業務用よりも細かく表現されていることだ。これも基本設定にそった変更だ。

MODEL1（業務用）　セガサターン版

業務用は、ややほっそりした感じがあったジェフリー。

後頭部のザンバラ髪が短かめだ。ポリゴン数も多い気がする？

KAGE カゲ

業務用のカゲは１Ｐ側の額には〝甲〟、２Ｐ側の額には〝風〟の文字がデザインされていたが、セガサターン版もこの額文字の違いがしっかり移植されている。キャラ選択後のカゲの細目も雰囲気が出てるぞ。

MODEL1（業務用）　セガサターン版

首が細めで、顔も細めな感じの業務用のカゲ。雰囲気も渋い。

やや太めな感じのセガサターン版。目つきも鋭くなった？

SARAH サラ

動きの華麗さ、スキのない強さで人気が高いサラ。セガサターン版のサラは現段階でもなかなかの美人に仕上がっている。選択するとウインクするのは、あまりにも有名だが、セガサターン版でも健在だ。

MODEL 1（業務用）　セガサターン版

髪の毛の表現がいかにもポリゴン。先っちょが刺さると痛そう。

セガサターン版はやや正面向きになって、首も自然な感じだ。

JACKY ジャッキー

ゲーセンで一時猛威をふるった最強キャラ、ジャッキー（今でもそうだけど）。あのヘアリキッドでガチガチに固めたようなヘアスタイルは、セガサターン版でも完全再現だ。シニカルな笑みがカッコイイぜ!!

MODEL 1（業務用）　セガサターン版

対戦時にコイツが乱入してきたら要注意。とにかく強すぎる…。

見た目は業務用とほとんど変わらないセガサターン版。

AM2研特別インタビュー

次世代機と「バーチャファイター2」

8月の上旬にロケテストが行われたといわれる「バーチャファイター2」、そしていよいよカウントダウンに入ってきた次世代機に対し、鈴木裕部長の思うところは…？ まとめて聞いてみたぞ。

AM2研部長 鈴木裕

「バーチャファイター2」に関しては、「自分でも休日を返上してでも遊んでしまうというほどのデキ」と鈴木部長。

セガサターン版は近日大幅に良くなる

本誌■まずは最近の状況を。

岡安■本当は8月の上旬にカメラワークとコリジョン（※当たり判定）を完璧にする予定だったんですが、ちょっと遅れています。近々、夏休みなしで、ゲーム部分を作る予定です。もう、かなり週単位で区切ってスケジュールを立ててあるんですよ。だから、8月末までには、エンディングとキャラの調整以外はほとんど作ってしまう予定です。あと、リプレイを、できたら8月中にやりたいんですけど、9月の頭に入っちゃうかもしれません。

本誌■オリジナル要素の話は？

鈴木■詳しい話は、来月いろいろ出ると思いますが、とりあえずリングの大きさを変えるとかありますね。リングを取っちゃってリングアウトなしにすることもできますし…。

本誌■作業は順調？

鈴木■遅れてるといっても、1週間か、2週間ぐらいですので、取り返しのつかないものではないですね。

本誌■「デイトナ」のほうは、先月とさほど変わってない気がしますが？

鈴木■見た目、変わってないでしょう？ けど、基本部分は作ってますので、車の内部的なことは進んでるんですよ。心配は全然ありません。

岡安■ここのところ、デザイナーを「バーチャファイター」のほうに投入しちゃってたんで、見た目的に進めなかった点もありますね。

鈴木■「バーチャファイター」のほうのキャラクターセレクト画面ができあがって、今はデザインがあいてるから、この後1～2週間は、集中的に「デイトナ」のほうもデザインが進むんじゃないでしょうか。背景とか、もうちょっとね。

本誌■次世代機のお話もちょっとお伺いできればなと思いますが、セガサターンもそろそろカウントダウン状態という気がするんですが、まずはセガサターンをいじっての感想を。

鈴木■なかなかバランスのいいマシンだと思いますね。これはスペックを見てどうこうって言うんじゃなくて、実際に使ってみて、本当は不可能なマックスパワーを引き出せるようなケースもあって、非常にいいと思いますよ。

本誌■プレイステーションで、「バーチャファイター」に似たポリゴン格闘ゲームが出てくるようですが、今後も似たようなソフトが出てくることに対してどう思われますか？

鈴木■う～ん。とりあえずどこがやっているかがハッキリしないと、あまり興味の対象にはならないでしょうね。綺麗にだけ見せるんだったら、ある程度、やりようがありますから……。

こういうCGゲームというのは、見た目の部分よりも内部的な、操作感や爽快感とかをいかに出すかっていう部分が結構大変ですから、どのメーカーとか、誰が手掛けているかということによって、予測が大きく変わってくるんですよ。やっぱり、遊んでみないとわからないですしね。これに関しては、今後もう少し見えてきたらにしたいですね。

ここ10年間の中で最高に楽しめる「2」

本誌■そういえば、このあいだ「バーチャファイター2」のロケーションテストがありましたが、ゲームのほうはもう？

鈴木■今回は通常のファーストロケテストよりも完成度が高い状態で出せましたね。だから、もうほとんど、若干の手直し程度で製品にできるレ

夏休みも返上して作業にかかりきりの岡安、鈴木両氏。

これが「バーチャファイター2」の姿か……!?

これがついに公開された「バーチャファイター2」の画面写真／……といいたいところだが、じつはこれ、以前にお見せした小畑氏のキャラクターイメージ用のCGにポーズをつけさせて、背景を合成したものだ。とはいえその雰囲気は、まだ公開されていない「バーチャファイター2」に、結構雰囲気が近いと言えそうだ。ちなみに、合成されている背景のほうは、鈴木裕部長が中国取材旅行に行った時に撮ってきたものだから、心に訴えるものがあるよね。本物の「バーチャファイター2」の画面は、近々公開されるけど、とりあえず来月の本誌での大公開を待ってくれ／

現在ポーズをつけられるのはこの4体。「2」「3」「4」と進化していく中で、ここまでくるのか？

躍動感あふれる場面だ。「2」では敵のいるほう（上なら上、下なら下）にキャラの顔が向くそうだぞ。

意外と「2」は、これに近い感じがするかも。服のテクスチャーも、こんな感じの質感でより派手になる予定だ。

基本部分の作業と並行して、こういった画面も着々とできてきているセガサターン版VF。

ベルにまできています。

本誌■去年の1作目に比べると、すごく早い気がしますが？

鈴木■早いのか、遅いのか、よくわからないけど(笑)。でも、去年のこの時期だとまだ1キャラしかできてませんでしたよね。

本誌■先月、取材に来た時は、まだ「酔拳が難しい…」というお話をしていらっしゃって、キャラもまだ、できてない状態だったんですが、今回は、11月とか12月にリリースされるとしても、かなり余裕がありますね。

鈴木■でも、やりたいことをやると、また時間が足りなくなってくるので、どのぐらいの感じで「2」を出すか、今検討中なんですよ。

本誌■新キャラクターは、今のところは蟷螂拳、酔拳の2キャラが入ってますね、この間はボクサーを入れたいという話もありましたが、ここらへんは？

鈴木■当初は4人にしたかったっていうのは確かにあったんですが、後は時間との兼ね合いになりますね。

本誌■どうなるのかなって感じでしょうか(笑)。あと、ロケのほうの結果というか反響はどうでしたか？

鈴木■ロケの結果は今までの僕のゲームの中で、ちょっと経験したことがないぐらい良かったですね。インカム的にも1ケタ違うっていうか。それと、本来ロケテストっていうのは直すためにやってるんでね。普通はロケテストをやると結構厳しい意見が出るんですが、今回は、批判的な意見が非常に少なかったですね。なかなかいい感じです(笑)。

本誌■そうですね。期待が非常に高かった分、見た目に関して言うと、賛否両論出るかなとかいう心配もしてたんですが……。

鈴木■否のほうは少ないですよね。

本誌■そうですね。逆に、間近で見てても、みんな「スゴイ、スゴイ」っていう反応ばっかりだったんで。

鈴木■一応、今回はテクスチャーを貼ったんで、キャラクターのイメージを固定してしまう方向にいかざるをえなかったわけですが、みなさんそれぞれのキャラクターに対するイメージがありますからね。でも、どんなやり方をしても、「これは違う」って言う方が出てくるのはしようがないと思っていたんですよ。けど、ここまで支持されているということは、われわれにとってはとりあえず大成功と言えるでしょうね。でも「イメージと違う」という人がいるのは、やっぱりしようがないかな(笑)。

本誌■あらためて、「バーチャファイター2」のウリというのをお伺いしたいのですが？

鈴木■やっぱり動きですね(笑)。1の時と言ってることが同じですけど(笑)、やっぱり動きです。

本誌■「2をやると1は遊べない」って、おっしゃってましたが、確かに隣のモニターの「1」を見るとスゴく遅く感じるくらいすごかったですね。

鈴木■けど、ユーザーの方々の感想を聞くと、みんな「スピードは2倍くらいになった」って言うんですよね。でも、本当はたったの10%しか速くしてしませんから(笑)。

本誌■今回、キャラクターもそれぞれ、ジェフリーならジェフリーでだいぶ重量感がついた感じがしましたけど、ここらへんは？

鈴木■フレームレイトが倍になりましたからね。「1」の場合は秒間30枚でやってたんですけど、「2」の場合、秒間60枚で作り込んでいますから、より滑らかな動きによって、重量感とかの部分で非常に効果が上がっていると思います。

本誌■今後「3」「4」となるとどんな感じになるでしょうか？

鈴木■一番最初に考えてた「1」「2」「3」「4」「5」の内容で言うと、当初考えた「2」の内容が「バーチャファイター1」に入っちゃったんです。だから、最初に考えてた「3」の内容は、ある部分は今回の「2」に入っちゃっていますから、一歩、ちょっと先をいっちゃってるかな(笑)。

本誌■「3」となると新基板とかに？

鈴木■わからないですね。新基板がいつ出てくるかにもよります。それに、まだMODEL 2でも、やれることは残ってますしね。

本誌■それでは最後にメッセージをお願いします。

鈴木■そうですね。……じつは僕、今まで10年間、ゲームを作ってきたんだけど、ゲームセンターに立ち寄った際に、自分のゲームでさえやらなかったんですよ。やる気が起きないというか、本人は一生懸命作っているんだけど、自分が遊ぼうと思うレベルのゲームがなかったんです。

でも、「バーチャファイター2」の場合は、僕自身初めて遊ぶ気になれるゲームになったんですよ。それほどのものですので期待しててください。ください。

本誌■ありがとうございました。

「バーチャコップ」とともにAMショーではAM2研は再び旋風を起こしそう。

ハイエンドCGに見るこれからの可能性

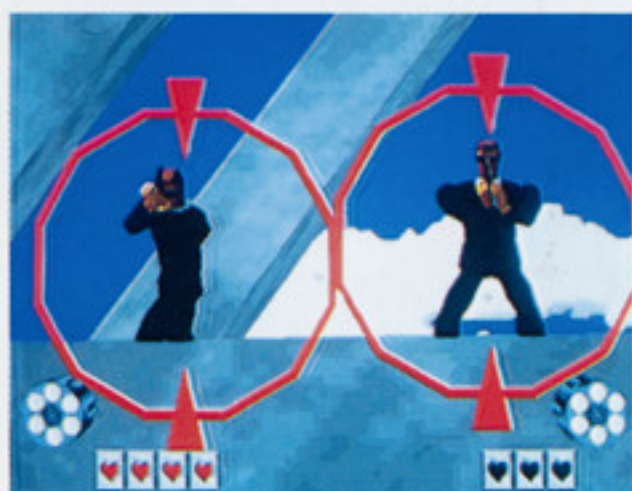
1作目の「バーチャファイター」では、まだキャラにポリゴンのカクカク感が残っていたが、「2」、「3」、「4」と進化していく中で、各キャラは下のようなハイエンドCGキャラの姿に近づいていくことになるだろう。1作目の時にみんながもっていたイメージに比べると、だいぶイメージが固まっていってしまうため、こうした方向に対しては賛否が出てきてしまいそうだが、実際に「バーチャファイター2」が動いているところを見れば、そんな違和感も吹き飛んでしまうだろう。秒間60コマで動く「2」の超滑らかなキャラの映像を見た後では、「1」も遅く感じるほどだぞ。

「2」では体格の差がこのCGキャラよりもつけられている。でもジャッキーはこれに似てるかも？

やっぱりシブいラウ。「2」はこれほどではないが、かなりリアルなデキだぞ。

少々太めのパイは、アキラ、サラとともに修正の余地あり？

ウルフは、「2」ではだいぶ違ったイメージになっている。これもリアルで恐い？

超最新開発情報！「バーチャコップ」AMショーに見参!!

いよいよ完成間近の「バーチャコップ」。ガンシューティングの新たな興奮が待ってるぞ。

「バーチャファイター2」とともに、この秋AM2研が放つ超自信作の「バーチャコップ」。

開発のほうは、今月21日からのAMショーの出展を前に、大詰めを迎えている状態だが、今回も、超最新の画面をお見せしちゃうぞ。ちなみに、今回お見せするのは、最終面の第3ステージだが、まだ敵の配置がされていないバージョンなので、安心して見ていいぞ（逆に貴重な画面だったりするかも？）。

ゲームセンターにも、AMショーの後、すぐに登場する予定のこの「バーチャコップ」。みんなも今から首を長くして待っててくれ。熱くなれることうけあいだぞ。

これが最終面！ 悪の総本山EVL社とは？

右に紹介してるのは、すべてステージ3の写真だが、最終ステージにふさわしく、緊迫した潜入感が味わえるぞ。ビルのデザインは、某セ○本社とか？

そびえ立つ悪の総本山EVL社。下に行くと…。

夢見館のセ○社？

すべてCG構成の部屋は、まさに夢見館の感覚!?

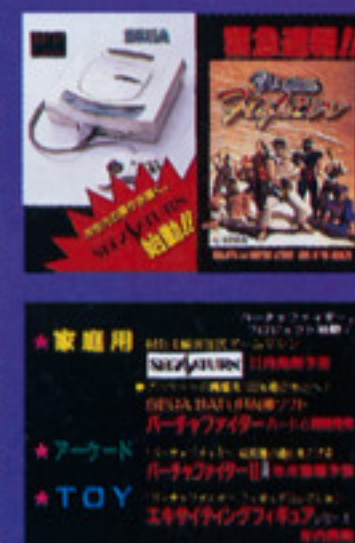
もしかして？

この地下駐車場はどこかで見たことがある？

謎の像を発見。ここが最後の砦なのか……？

AM2㊙情報 UFOキャッチャーに「バーチャファイター」人形がついに登場だ!!

最近はTシャツやキャップなどのキャラクターグッズも発売されて、ますます人気の「バーチャファイター」だが、今度はファンお待ちかねのUFOキャッチャー人形が、この9月から登場だ！ 各キャラの勝ちポーズを再現したこの人形は、細かい部分まで作りが込みがされており、取りやすそうな形状をしているのがうれしいぞ。今回はAM2研の特別プレゼントとして、8体セットを1名にあげちゃうぞ。欄外の住所に"人形希望"と書いて送ってくれ！

1セットを1名にプレゼント！

タグに注目!!

今回の人形につけられているタグには、なんと予告広告が！ 年末に出るリアルタイプのフィギュアも注目だぞ！

AM2研 名作プレイバック Vol.1

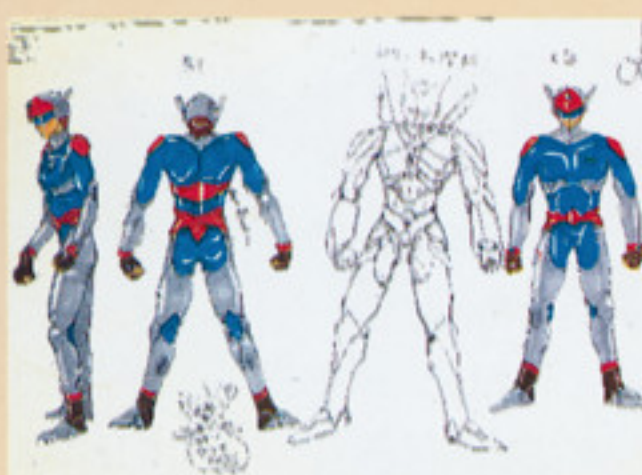
AM R&D DEPT.#2

「レンタヒーロー」の巻 知る人ぞ知る傑作RPGはAM2研製！

●セガ●'91年9月20日発売
●6,700円●8M+B・3

下は当時の貴重な資料だ。なおゲーム中に出てくる駅名は遠距離通勤に苦しんでた企画の人が京浜急行線の駅をもじったものだそうだ。

チームリーダーは岡安啓司（当時入社3年目）、サブに板井克倫（同1年目）のコンビが。この作品には語れることがたくさんあるとか…。

「レンタヒーロー」と言えば、今だに根強い支持を保っている伝説的なRPGだが、じつはこれがAM2研の作品だと知ってる人は少ないんじゃないかな？ しかも当時これを作ったのは、セガサターン版「バーチャファイター」のチーフである岡安氏と「バーチャコップ」のチーフである板井氏だったのだ。今回は当時の思い出話をいろいろ語ってもらったぞ。

●当時はまだ、AM2研じゃなくて第8研究開発部と呼ばれていた時のことですが、僕が「ヴァーミリオン」をやった経験を生かして再びRPGを作ろうと考えたのが「レンタヒーロー」でした。"経験値"を排除してお金でパワーアップするシステムは"世の中すべてお金"という現実性をもたせようとしたつもりです。ちなみに、お遊び的な小イベントなどは、僕と板井が勝手に作ったものですが、AM2研の作品が置いてあるゲームセンターは、ずっと入れようと思っていたんですよ（「ゲイングランド」のゲームセンター面を見た時はやられたと悔しがったものです）。今でもみんなで飲みに行ったりすると、「レンタ2作りたいねー」なんて話をしたりしますが、今はすごいのが多いから難しいでしょうね？（岡安）

ハガキ大募集！

限定生産された超貴重品。そろそろ新しいアイテムが登場するかもしれないぞ。

採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!!

「AM2研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。セガサターン版の「バーチャファイター」への意見なども製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。

【AM2研Express応募先】AM2研への質問、意見、イラストなどは、〒103 中央区日本橋浜松3-42-3 『BEEF！メガドライブ』編集部「AM2研Express」係りまでおくってね。

特集 セガ・ゲーム NEXT GENERATION!!

セガサターン、スーパー32Xの最新情報満載！
そしてアーケードゲームまで含めたセガの最新ゲームトレンドを大特集!!

セガサターン、スーパー32Xの発売まで、あと2カ月。次世代マシンの足音が聞こえてくる中、セガのゲームが着実にNEXT GENERATION（ネクストジェネレーション）に突入し始めている。アーケードやテーマパークでの先進的な試みやセガサターン互換基板ST-Vの話題など、セガの総合力を総力レポートだ!!

AM2 R&D DEPT.#2 セガAM2研部長 鈴木 裕氏

サウンド課を含め約100人の部下を持つAM2研部長。若くして取締役でもある。

セガを代表する開発チームとして今はAM2研が注目の的だが、セガの他のAMチームは意外と知られてないようだ。そこで今回はセガAMチームの全貌に迫るべく、AM1、3、5研の部長インタビューを豪華に敢行したぞ。まずは2研鈴木部長に聞いてみよう。

セガ全社をあげて新たなステップに進む!

我々、AM2研の特徴としては、セガで開発される最新のハードウェアを前提として手掛けるケースがほとんどだということがあげられますね。どちらかといえばパイオニア的なところがあるわけですが、悪い言い方をすると〝新しもの好き〟というか、とにかく最新のものを使って新しいものに挑むと……。それと他の部よりも若干研究色が強いですね。〝R＆D〟すなわち〝リサーチ＆ディベロプメント（研究開発）〟のRの部分（リサーチ）が、他の部より若干強いわけです。だから、新しいボードとかを開発する際にも、うちの部はかなり関与することがあります。

いわゆるビデオゲームを手掛けているのは1研、2研、3研の3部署ですが、1研の中川部長と僕はプログラマーとして採用され、3研の小口部長は〝企画〟として採用された人だから、それぞれの部でベースに持っているものは違いますね。でもお互いの部で助け合うこともあります。人を借りたり、技術的に教えることや教えられることもあったりと、技術交換ももちろんあります。

ただし、情報交換がありすぎるとお互い似てきちゃうという問題がありますから、なるべくお互いに切り離した状態で開発することを心がけてます。やっぱり我々としてはオリジナリティ豊かなものを出したいですから。もちろん企画とかで困ったり、いろんなことがあれば、相談するケースもあるんですけど、基本的には必要な時だけ情報を入手するというスタンスですね。で、あとは各部署独自に開発にかかるわけです。

ちなみに、うちではセガサターン用ソフトもやってますから、今後出てくるST-V（※セガサターンと互換性のあるアーケード基板。性能はセガサターンと全く同じ）はやろうと思えばすぐにやれます。AM2研の長として言うと、価格的に低価格にできるとか、いろんなマーケティング的なことを考えるとST-Vも興味はあります。ただし、純粋な技術者として言うと、やっぱりハイエンドマシーンに興味は集中しますね。だから、家庭用と業務用のどちらかと言われれば、ドンドン新しいことができるという点で、僕は業務用のほうが面白いかな。逆に家庭用機は、3年に1回ぐらいしかハードが変わりませんから、純粋にソフトの追求をすることになってくると思います。業務用の場合は、ここが悪いとか、ここの能力を上げたらこんなことができるんじゃないかとか、ソフトウエアの技術を上げていくと同時に、ハードウエアの技術を上げていくという両方が楽しめるんですよ。

今後は、とにかく我々としては、〝仕事をしていく過程が楽しい〟という状況にしたいですね。楽しく仕事して、発売したゲームがヒットして、さらにまた楽しいと……。年がら年中楽しいという形を目標に、チーム全体でやっていきたいですね。

SEGA 驚異のオールセガAMパワー

これが知られざるAMチームの全貌だ！

今や質・量ともに世界最大のアーケードゲームメーカーとして君臨するセガ。その中にあるAM研究開発部は、ビデオゲーム・大型AM機に関わる開発・設計を一手に引き受ける、いわば"セガパワーの心臓部"だ。ついに今回セガAMチームのすべてがここに明かされる!!

第1AM研究開発部 AM R&D DEPT.#1

ST-Vのタイトルは月1本ペースで出せます

AM1研部長 中川力也氏

セガ入社後、AM関連のソフトプログラマーとして多数の作品を手掛けたのち、2年前AM1研部長に就任。現在は約80人近いスタッフの動きをまとめ、プロデューサーとして多忙な日々を送る。ちなみにAM2研の鈴木裕部長とは同期入社。

シミュレート性よりもゲーム性を求める

AM1研は「アウトランナーズ」に代表されるような〝ゲームらしさ〟や、〝ゲーム性〟を第1に考えた作品作りが主体になっています。

現在開発しているタイトルは、MODEL 2をはじめとした大きなプロジェクトのものが3～4本、従来からの路線のビデオゲーム関連は、ST-Vで4～5本。後はアンパンマンをはじめとする〝キディライド〟と呼ばれるメカものなど…、これも今まで全部ウチがやっていたものです。

ただ今後1研は、ST-Vがメインになるでしょう。というより、これからのセガのビデオゲームはすべてST-Vが使われるようになるはずです。なぜなら、セガが最近まで使っていた〝システム32〟(※業界初の32ビットCPU搭載ボード、代表作は「ラッドモビール」など）よりも、ST-Vのほうが性能的にもコスト的にも優れているんですよ。また、開発環境自体も、ST-VならC言語でソフトが組めるので、プログラムの共通化ができるし、最新のCGボードからのデータ移植がしやすいというメリットもあるのです。MODEL 2ほどのパワーを必要としない作品、たとえばスポーツやクイズものなどは、ジャンルを問わずST-Vで開発されるでしょうね。特に「タントアール」のようなゲームなら、ポリゴンを使った3D立体もののパズルなどが手軽に作ることができますから。

今後はST-Vのラインナップも内部の開発ラインも徐々に増えますし、外部からの参入もあります。おそらくサードパーティーを含めると、ひと月に1本以上のペースになるでしょう。またST-Vは、CD-ROMを付加したり、通信ボード、グラフィックの強化などの拡張性もかなり持っています。だから、ポリゴンをさらに出せるようなハードを追加で載せることもできるんです。そして業務用で人気の出た作品は、家庭用ならではの演出を加えてセガサターン版に移植、ということもある。それほど拡張性のあるハードなんです。

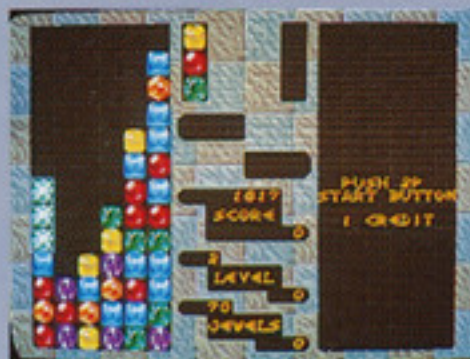
従来のシステム32を超える高機能がウリの最新アーケードボードST-V。写真手前のモニターでは性能が高く値段も安いことを見せている。

ST-V第1弾は「ゴールデン・アックス・ザ・デュエル」

ST-V第1弾の対戦格闘ゲーム「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」だ。ゲームのほうは、ST-Vが持つ豊潤なスプライト機能を生かし、必殺技などの魔法がかなり派手なものになるという。キャラはすべて新規で8～10人の予定だ。

AM1研の代表作 多彩でオーソドックスな開発陣営

「テトリス」、「コラムス」、という一連のパズルゲームを大ヒットさせた1研。最近は「タントアール」シリーズが好調だ。「1研の得意なジャンルはパズルものじゃないかとよく言われるんですが、これは「テトリス」からのメンバーがそのまま残っているからかも知れませんね（中川)」。

コラムス('89) セガオリジナルのヒット作。シリーズも息が長い。

イチダントアール('94) ミニゲームがてんこ盛り。人気シリーズの第2弾だ。

エイリアン3('93) 同名映画を題材にしたガンシューティング。セガお得意の大型筐体モノのひとつ。

アウトランナーズ('93) 名作ドライブゲームのリメイク作。ISDN回線による通信対戦も試作。

ウイングウォー('94) 1研最新作は対戦型ドッグファイトゲーム。MODEL 1使用。

第3AM研究開発部 AM R&D DEPT.#3

"リアルさ"と"キャラクター性"の追求が3研のテーマ

初公開

AM3研部長　小口久雄氏

約90人のスタッフを抱える、一番若いAM開発研究部を束ねるプロデューサー。代表作は「スーパーモナコGP」他多数。天性のカンと企画力で、AM３研の時代の到来を目指す？

これから春まで3研は爆発しますよ！

ウチの部署は、もともと今のAM１研の部長の中川さんと、石井部長（※現ＣＳ１研部長）のもとで一緒にやっていたんですが、セガサターン立ち上げの際に、石井さんが家庭用機に移ったため、その後を僕と中川さんとで分けて、今の３研になったんです。かれこれ４年になりますが、ようやくそろそろ花が開くかなって気がしてるんですよ。

３研の基本姿勢は、僕が〝企画〟出身というせいもあって､｢新しい楽しさ」の追求がコンセプトです。でも何でもかんでも企画からスタートするもんだから、大ヒットすることもあるし、逆に「こんなもん作りやがって」と言われる大ハズレもたまにはある(笑)。でも、そうしていかないと、今のゲームって一般ウケするゲームがまた少なくなってきてますんで、せっかくUFOキャッチャーとかでつかんだ新規の客層もいずれは逃げてしまうと思うんですよ。やっぱり、彼女とゲームセンターに行って、やるゲームが格闘ものばかりっていうんじゃサマにならないでしょ？　だから、たとえばウチで以前あった「レールチェイス」の続編なんかを最新CGボードで超リアルに作ってみたりして、子供や女性の方から少し年配の方まで遊んでくれるような〝雰囲気のあるロケーション〟を作る、こういうのはやっぱり大切だと思うんですよ。ウチの部署では今のところ、MODEL２のラインが４～５本、ST-Vに関しては現在４～５作品が開発中ですが、今後はたくさんビッグタイトルがあって、来年の春に一番タイトルがそろってくる頃だと思いますよ。

とりあえず当面は、３Ｄのポリゴン CG系をやっていきますが、キャラクターの表現に関してはスプライトのほうがいい場合もあるので、企画に合わせて変えていくと思います。ただし、従来のスプライトやドット描画に比べると、CGでゲームを作るのは非常に時間が短くてすむんですよ。１度でもCGで作れば次回以降にデータを流用できますからね。でもドット描画だと流用はできないし、新作になるとすべて１から描き直さないとならない。だから、AM研究開発部の中で唯一CG専門の映像製作チームを持っているウチは強みが多いんですよ。CM用のCGやAS-１のCG映像は、すべてここで製作されてます。現在は、セル画とCGの合成アニメーションを作らせたりしていますが、今はノウハウをためこんでいる状態ですね。

とにかく今やってるMODEL２の作品のビジュアルはたまげますよ。これはCGチームのノウハウが生きてますからね。春頃からウチは本当に爆発します。期待してください。

初公開！

今回が初公開となるAM３研のCG製作チームが作った試験的なアニメがコレだ。キャラはアニメセル(東京ムービー新社)を使用しているが､｢視点のまわりこみなどセル画では不可能な表現がCGなら可能(小口部長)」だと言う。CGアニメの可能性を予感させる１作だ。

CGアニメ合成による最新映像

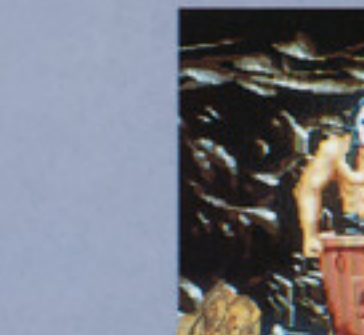
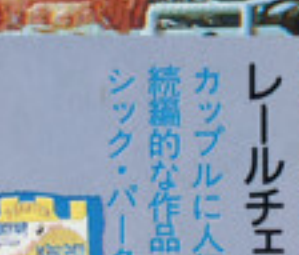
CGチームの実験作

ソニックのゲームを３Ｄにしてみるとこんなイメージになる？というCGアニメ。キャラクターを３Ｄでなめらかに動かすことが今後はCG製作チームによって容易にできる。

AM3研の代表作　CG映像チームがいるのが3研の強み！

「ウチの作品は、最新技術を使ってもそれを感じないのがミソ(笑)」と語るのは、３研課長代行の赤田氏。〝技術はあくまでも楽しさを実現するための手法〟と考える３研だが、今後登場するのは最新CGを使ったMODEL２の作品が目白押しだ。今後は３研の隠し玉が世間をアッといわせるぞ!!

ラッドモビール('89)
システム32初搭載のドライブゲーム。霧や雨中のドライブが新鮮だった。

タイトルファイト('93)
体感ゲームの中でも、最も汗をかく作品!?　対戦が楽しい。

レールチェイス('92)
カップルに人気の一作。続編的な作品に「ジュラシック・パーク」がある。

スターウォーズ('94)
MODEL１を使ったシューティング。映画を思わせるオープニングのカッコ良さが印象に残った。

第5AM研究開発部 AM R&D DEPT.#5

時間をかけた基礎実験の成果を凝縮

AM5研部長 兼安時紀氏

シグマでメダルゲーム機の開発に携わり、その後データイーストを経てセガに入社。現在は45名のスタッフからなるAM5研チーフを務め、ジョイポリスをはじめとしたテーマパークを多数手掛ける。

何でもそろっているのがAM5研です

正式にAM5研として設立したのは'91年頃ですが、もともとは〝夢工場〟や〝横浜博〟などで「スーパーサーキット」などを中核にした大型のアミューズメント施設を開発するチームとして、いろんな職種の人間を10人くらい集めたというのが5研の前身です。5研の特徴は、アトラクションの開発が中心ということもあって、おおよそ技術に関わる人間がすべてそろっているということでしょう。開発者も他の開発研究部にいるような企画、CGデザイナー、ソフトプログラマーなどが全体の半分くらいおり、あとの半分は、メカを動かすための電源まわりや筐体の設計などを行なう技術者なんです。

1つのアトラクションを開発・設計する期間は、モノによってまちまちですが、規模や内容によっては、多くの基礎実験が必要になります。特に建築物などはゲームと違ってやり直しがききませんから、実際にジェットコースターに乗って、ストップウォッチ片手にデータを取るなんてこともあります。また最近では「VR-1」なんかは、ヘッドマウントセットから作っていったわけですが、まずは〝簡単な調整でどんな人の頭にも合う〟ようなものを作るのに苦労しました。それにこういったものは、人間の振り向くスピードに対し、映像は絶対遅れてしまうので、この感覚的なズレをどう処理するかが大変なんですよ。実際はこれに乗り物の揺らしが加わるわけですから、タイミングが悪いとヒドく船酔いしたようになってしまう。そこで、シートの左右に操縦桿をつけてお客さんにプレイさせてみたんです。すると、なぜか酔わない。船や車だってそうなんですが、手でカチカチしていると酔うってことはないんですよね。あと、液晶部分も見え方によっては気持ち悪くなりますから、画面を見る場所によってはどうか、遠視や近視の人にはどうかといったサンプルを100人単位でデータ取りするわけです。こういった実験は専門医に看てもらったりというように、相当時間がかかります。

将来的には、やはり映像中心のアトラクションが多くなるでしょうから、完全な3D空間をいかに再現するかが今後の課題ですね。

ウチの場合、他部署とのライバル意識はまったくありません(笑)。それよりもヒット作をうまくいただいちゃって(笑)、普通のゲームセンターでは味わえないものにできればいいと思いますね。将来はセガのキャラクターが成長すれば、ソニックランドなんて作れるといいですよね。

5研の作品はテーマパークにあり

横浜で大盛況の大型テーマパーク〝ジョイポリス〟で5研が開発したアトラクションは6つ。外部との共同製作もあるとか。

ラジコンカーに小型カメラを載せ「アウトラン」で操作した「スーパーサーキット」。

VRヘッドセットを使ったセガならではのアトラクション。ジョイポリスでも一番人気だ。

「AS-1」はAM3研のCG製作チームと共同開発した、映像重視のアトラクション。

背面走行が話題の「レールチェイス・ザ・ライド」は微妙な設計によるスリルが絶妙。

パワーあふれるAMチームはセガサターンの強い味方!!

セガのAM研究開発部は、もともと1つにまとまっていたものだったが、現在は1〜3研でいわゆるビデオゲームが開発され、世に〝セガ〟のゲームとして登場する形となっている。この3チームを一口に言えば、1研が、いわゆる一般的なゲームからCGゲームまで幅広く扱っている〝非常にオーソドックス〟なチーム、2研は常にセガの最新プロジェクトに関わり、セガの技術をリードしていく〝パイオニア的性格〟、そして3研は比較的若い部署で、企画と技術力がミックスされた作品が開花しつつあるといった感じになるだろう。

「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」をはじめ、注目のST-V作品も各部署で開発が進んでいるようだが、今後は、各部署で切磋琢磨していく中で、より作品も素晴らしいものが出てくるはずである。そして、こうした技術や作品がセガサターンと将来連動すれば、セガが業界の頂点に立つ日も近いかもしれない。

ちなみにセガのAMは1研〜7研までである

ここまでのAMチームへのインタビューで、セガのAM研究開発の全体像がだいたいわかっただろうが、今回触れなかった部署を含めると、じつはセガにはAM研究開発部が7研まであるのだ。各部署の業務は、以下の通りだが、どれもセガにとって重要な部署に変わりはないぞ。

部署	業務
第4AM研究開発部	アーケードゲームのきょう体の設計などを手掛けるのが4研だ。各部署とはコストと見映えとの駆け引きがあるとか。「デイトナUSA」のメーターにロゴが見れる？
第6AM研究開発部	セガのアーケードゲームの中でも人気の〝メダルゲーム〟を手掛けるのが6研だ。競馬や競艇モノを題材にしたメダルゲームは、みんなもやったことがあるはずだ。
第7AM研究開発部	ゲーム自体を作るのではなく、ICなどの電子機器関係や新しい分野のもの全般を扱っているのがAM7研だ。みんなの身近なところに、7研製品が出回っているかも？

SEGA SATURN

ボディカラーが正式決定！発売へのカウントダウンがいよいよ始まる!!

11月まで後2カ月あまり、セガサターン・デビューへのカウントダウンが始まった。今月は、セガサターンソフトの最新速報とプロジェクトの現状に迫ってみたぞ。

これまでのモックアップはシャンパン・シルバーというカラーリングだったが、セガは幅広いリサーチを行った結果、このマット・シルバーに変更した。写真ではやや黒っぽく見えるが、ガンメタやグレーシルバーに近い。エクステリアはほぼこれで決定とのことだ。

確かに毎月新着写真は出るものの、もう1つ実態が見えてこなかったセガ・サターンプロジェクト。そこで今回は発売までの今後の展開、そして今や3DCGができて当たり前と言った感のある次世代マシンの中でのセガサターンの本当の実力といった本質的な部分を再検証してみた。

セガサターンプロダクトマネージャー
岡村秀樹

11月中旬に合わせたビックプロジェクトを計画中

編集部◎いよいよ発売まで2カ月と迫りましたが状況はいかがですか？

岡村◎プロジェクト全体が11月中旬に向けて順調に進行しています。以前のインタビューで、「セガサターンのブームを巻き起こす」とお話ししましたが、ビッグな予算を組み、それに必要な質と量のプロモーションを全国レベルで展開します。例えば、CSGのような既成のイベントはもちろんですが、セガサターン単独のイベントもやります。これにテレビCMや雑誌展開、店頭まわりなどをリンケージさせていきます。

編集部◎先月、本体同時発売として、3タイトルが決定しましたが、ソフトの開発状況はいかがですか？

岡村◎すでに発表しているタイトル中、15本ぐらいは年内の発売が可能です。ただ、ジャンルなどが重複するものがありますから、調整をしています。

編集部◎サードパーティータイトルがようやく出てきましたね。

岡村◎会社にもよりますが、基本的にサードパーティーさんのスタンスは全方位ですから、他機種で発売されるものはセガサターンでも出ると思います。一部には、ソフトを開発はしてはいるけれど、仕様やネーミングをまだ決定していないから発表しないといった場合も結構あります。ですから、リリースでは遅れている感じですが、ラインナップ的には、競合機とほぼ互角だろうと思います。ただ、時期の問題で、こちらに早く出るものもあれば、他機種に先に出るものもあるでしょう。

編集部◎契約メーカーはその後増えていますか？

岡村◎もちろん契約会社は増えていますが、今後はやはり、タイトルと画面で発表したいと思っています。また、いわゆるゲームというところでの話が中心になりがちですが、セガサターンの、新しい可能性といった部分でのサードパーティーさんも増えています。その発表も10月ぐらいから始められると思います。ミュージックエンターテインメントやエデュテイメントといわれるものです。

編集部◎カラオケの端末に使うという展開はどうなっていますか？

岡村◎まだ個人向け配信のためのインフラは整っていませんし、ビジネスとしては成り立ちませんから、具体的なシステムがお話できる段階ではありませんが、当然、スケジュール上に入ってくるでしょう。セガはSDC（セガ・デジタル・コミュニケーション）という、CATVの配信事業を行う別会社を設立しました。現在は端末がメガドライブですが、インフラが整備されセガサターンのスペックが生かせる環境になれば転換できるでしょう。

編集部◎流通では、㈱日立家電と提携し、専門販売会社「日立メディアフォース」を設立しましたね。

岡村◎セガサターンは、極めて先進的なゲーム機でもあるとともに、違う側面も多く持っています。ですから、流通やお客様に見せる売り場というのも、当然、従来のものにとどまっていてはいけないという考えです。そういう中で、日立さんとは例のSHチップでの提携がありましたので、「販売でも手を握りましょう」ということになったわけです。この他にも、既存のチャンネル以外に3つほど新しい販売チャンネルを構築中です。ですから、今までとは違った場所でセガサターンがユーザーの目に止まるようになるでしょう。

編集部◎ソニーは、音楽CDルートを利用して、一部の店舗に直接ハード・ソフトを販売するようですが。

岡村◎これも、いろいろなことを考えました。音楽CDソフトルートの利用など、セガの流通も大幅に変わります。新規チャンネルはもちろん、既存のチャンネルでも流通サイドの皆さんがちゃんと利益がとれて、かつ、ユーザーの皆さんも買いやすくなるシステムです。追加オーダーに対するレスポンスも、迅速になると思います。

セガは、かん具流通以外の販売チャンネル強化を図っている。8月3日には日立家電との提携を発表、全国14,000の家電店が新たにセガサターンの取扱いを始めることになった。さらに、東芝EMIとも業務提携を行う。同社の音楽CD流通網を使って、全国約1,000店の大型CDショップでもセガサターンのソフトやハードが販売される予定だ。

セガサターンはゲームを知り尽くしている人間が造っていますから ゲーム作りに本当に必要なスペックを追求したマシンだということです

編集部◎本体のカラーリングが変更になりましたが。

岡村◎数回にわたる世界各国でのマーケットリサーチの結果、幅広い年齢層に受け入れられ、長期の使用に耐える色彩をということで変更しました。ロゴのレイアウトなども変わりましたが、これでほぼ決定ですね。

編集部◎コスト面の理由で、例えばチップ数が減らされるなど、性能の部分での仕様変更はありますか。

岡村◎チップは9つ搭載しています。基本機能は変更ありません。例えば、ワイドビジョンモードもあります。

大場◎それが変わってしまうと、ソフトの仕様も変えなきゃいけなくなりますからね(笑)。

岡村◎ソフト開発者の意見を大幅に取り入れたため、ある意味で、非常に贅沢なマシンということは言えると思うんです。

編集部◎カートリッジスロットはどのように使われるのでしょうか?

岡村◎基本的には拡張スロットですが、将来的にはあらゆることが考えられます。さし当たって、大容量の外部バックアップRAMカートリッジに使えます。

石井◎ただ、それだけで出しても面白くない。普通、バックアップRAMカートリッジは汎用なのですが、ある特定のゲーム専用カートリッジとして作るというアイデアもあります。そうすると結構面白いことができるわけです。

編集部◎プラスαのオマケ的な要素をRAMカートリッジに持たせて、CD-ROMと連動させて使うようなことができるわけですね。

岡村◎そうですね。カートリッジを使ったいろんなアイデアが出てくれば、それが1つのパッケージになって販売ということもある。

大場◎開発では、いろいろと面白いことを考えています。

編集部◎コントロールパットなどの仕様はどうなっていますか? また電源はアダプター方式ですか?

岡村◎パッドもさらに改良を加えました。外見はこれまでの写真と多少変わりますが、ほぼあのままで8ボタン、スタートを入れると9ボタンになります。斬新な形状もアイデアとして出ましたが、やっぱり、使いやすさということからいって、結果的にはベーシックですが、あれが一番いいということになった。電源はトランスを中にいれ、AC100Vです。

編集部◎周辺装置などの予定は?

岡村◎当然、本体発売と同時期に出てくる「バーチャファイター」や「デイトナUSA」、それに「ビクトリーゴール」などをを楽しんでもらえるものを考えています。

編集部◎同時期に発売されるプレイステーションとハード面での違いはどのような点ですか?

石井◎正直に言って、ハード能力というのはほとんど互角ですね。セガサターンが勝っているところもあるし、プレイステーションが勝っているところもある。ただ、これまでの16ビット機に比べれば、はるかに上のほうでの比較なんです。一長一短あるんですけど、「ポルシェとフェラリー、どっちの性能がいいか? どっちが速いか?」という比較かも知れない。ただ、今までゲーム機とたくさんのゲームを作ってきた会社が「やっぱり、こういうものがあったほうがいい」とか、「こうあるべきだ」といったようなエッセンスを圧縮してできたのがセガサターンだというところです。ですから、私達はこのマシンスペックにはプロとしての誇りがありますね。

大場◎セガサターンは、「VDP2」による画像エフェクト機能が豊富なんです。回転、拡大・縮小、半透明、半輝度、それに3軸回転スクロールなど。スクロール機能はこれまでの16ビット世代のものを、ほぼ全部網羅した上で更に機能が加わっているという感じですよね。それを最大4面まで出せる。その組み合わせ、さらにポリゴンやCG機能を加えられる分、他機種よりアドバンテージがあると思います。要するに、ハードの性能・機能が分かって、それをどれだけ組み合わせ、工夫していくかによって新しい表現ができる。そういう意味では、将来的にはセガサターンは他機種とは違うソフトが出せるんじゃないかなとは思っています。

岡村◎やはり、ゲームを知り尽くしている人間達が作ってますから、現実をきちっと踏まえ、ゲーム開発に本当に必要なスペックを追求したマシンだと思うんです。例えば、作り手側からすると、今までのノウハウが十分生かせた上で先進技術も取り込める。そういう点で、バランスと言うか新しいものへのチャレンジがより行いやすい。これは現実的にかなり重要なことだと思います。一から十まで先進技術だけでやっていくと、今までのノウハウとか、知識とか、蓄積みたいなものが生かしきれないゼロクリアされるかたちになりますから。

それからすると、いままでのゲームの面白さを踏襲しつつ、新しい要素を入れられるというところでは最も次世代のゲームづくりにマッチしたマシンスペックと言えるんじゃないかなと思うんです。

編集部◎スーパー32XにもSH2マイコンが2個搭載されていますが、違いはどこにあるのですか?

石井◎先ほどの自動車の例えで言うと、セガサターンが大排気量のスポーツカーなら、32Xはツインターボを搭載した市販車というところでしょうか。ベースはやはりスポーツカーではないですよね。普通の16ビット機に比べたら、32Xというのは格段に高性能なマシンですけど、セガサターンは、最初からSH2を中心にして開発したわけですから、その辺の差ですよね。

左からプロダクトマネージャーの岡村さん、そしてセガサターンのソフト開発を統轄している第一CS研究開発部部長石井洋児さん、数多くのセガサターンの開発に携わっている第二CS研究開発部副部長大場規勝さんだ。

おもちゃショーで、ジョイステック(写真)の参考出展があったが、「バーチャファイター」の発売に合わせ登場するのは間違いない。また、「ビクトリーゴール」が4人同時プレイ可能であることから、マルチタップも発売されるだろう。さらに、ハンドルコントローラーなどの登場も予想される。

セガサターンのコントロールパッドは、従来のメガドライブ用6Bパッドよりも一回り大きく、L・Rボタンを追加して8ボタンになった。すでにショーなどで公開されているもの(写真)に改良を加え、ボタンの大きさや全体の形状、そして操作性などが若干変更されている。

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険

●ACT
●本体同時発売
●価格未定

ここに注目!
●ボスキャラ出現時の視点変化の演出
●すべてのキャラがCGで起こされている

ペパルーチョもびっくりのボスキャラ

大紹介の巻!

サターンと同時発売が決定している3D・CGアクション「クロックワークナイト」。BEメガ誌上で毎月最新の情報をお届けしてきたけど、今月はいよいよこのゲームの見どころの1つ、ポリゴンを使ったボスキャラの登場シーンを本邦初公開だ。

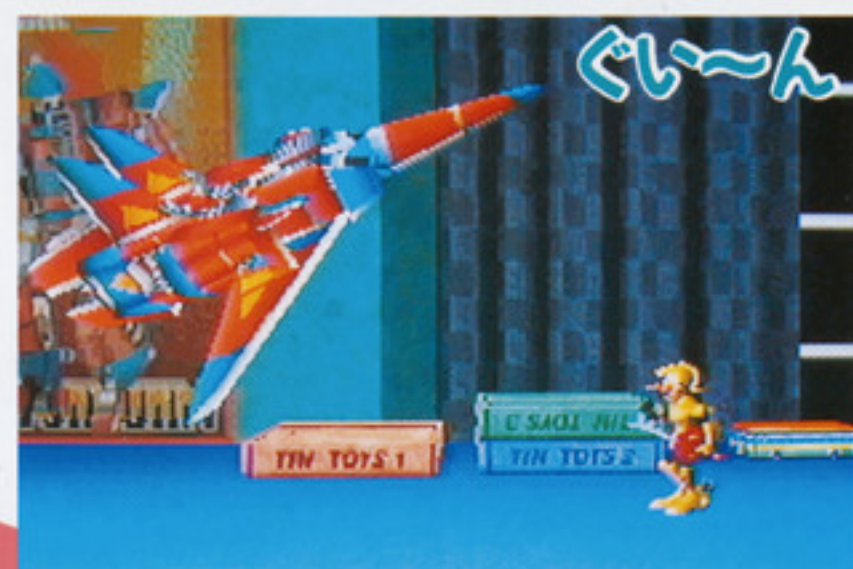
すべてのパーツがポリゴンで構成された戦闘機がごまかしなく超合金（なんか懐かしい響きだね）ロボットに完全変型するさまを連続写真でバッチリ押さえてあるから、なめるようにしてじっくりと見てほしい。画面がアップになったり引いたりする、視点変化の演出も見逃すなよ。

それじゃあ、愉快なトンガラが繰り広げるペパルーチョ劇場を今月も最後まで見ていってくれ。あ、そうそう同時上演のキッチン編と電車編の短編2本もけっこういいデキだぞ。

ひぃ～～ん

トンガラの頭上すれすれをかすめるように飛ぶ謎の戦闘機。どうもイヤな予感が……。

こいつが、ボスキャラなのか!? でもこんな大きさなら大丈夫さ。

ぐぃ～ん

おっと、びっくりペパルーチョ

突然大きくなったかと思ったら、なんだか変型を始めたぞ。

あらら……

こ、これはっ! もしかして……いや、そんなバカな!?

な、なんと……

おおっ、まるで「ザ○ボット3」に出て来る"ザ○ボA"のような変型。

完成!変形ロボ

じゃーん! みごと超合金ロボットに変型してしまったぞ。僕らのトンガラに勝機はあるのか!?

うひょ～!! 助けてっ

まだまだあるぞ!ペパルーチョ!

キッチンの大冒険の巻

お前は何者だ…!?

蛇口の上で跳ねてるやつです。わかる?

水が!

ヤツを倒さないと、ここで足止めされちゃうぞ。

危なかったね

なんとか突破したものの、新たな危機が……。

Go Go!トレインの巻

どうしよう

おもちゃの電車を動かすのに必要なものは? それは電池さ。トンガラだって、そんなことぐらいはわかるんだよ～ん。

これだ!

オッケーだね

○インタビュー○ 「クロックワークナイト」開発チーフ大場さんからひとこと

今回は、ステージ3の見所を掲載しました。電車を飛び越えたり、よけたりしながら進んで行く遊びの面なんですけど、3次元にレールがひいてあるんです。電車が来たら他の台の上に乗り移って、戻ってきたら、また乗るみたいな、そういう感じの遊びがたくさんあります。3次元のトラップが見所ですね。今、実際に考えたり作ったりしてますが、面白いすよ。それとセガサターンはいろいろな画像機能があります。それを組み合わせてると「ああ、こんなこともできるのか」という感じでやれることがいっぱいあるんです。あと、ビジュアルデモのCGのほうもすごいですよ。十数分ぐらい。秒間30コマのフルCGアニメです。1つ1つのキャラクターを3D・CGでモデリングしたわけですね。デモに出てくるキャラクターと、この本編のゲーム中に出てくるキャラクターは同じモデルをつかっているので、プロポーションが同じなんです。今までだったらデモで出てきたキャラクターはゲーム中のキャラと違っててなんか幻滅するっていうことがありましたが、「クロックワークナイト」の場合そういうことはありません。

○インタビュー○ 石井部長からひとこと

石井部長と言えばセガのあの名作「ファンタジーゾーン」の開発者。今回「クロックワークナイト」にかける意気込みをうかがった。

石井 「ファンタジーゾーン」を作った時も、男女問わず幅広い層で楽しめる作品をとトライしてきました。「クロックワークナイト」は、セガサターンを代表するキャラクターにしたいという気持ちで作っています。いろんな仕掛けはもちろん、リスキーな挑戦もしています。自分自身作っていて楽しいです。期待してください。

ビクトリーゴール(仮)

●SPT
●本体同時発売
●価格未定

ここに注目!
●3D画面は縦横好きな角度でプレイできる
●Jリーグ公認! しかもマルチタップ対応

Jリーグを3Dで

拡大、縮小や回転の視点切り替えなどを採用した、新しいバーチャルタイプの3Dサッカーゲームだ。もちろんJリーグ公認なので、選手、チームはすべて実名で登場するぞ。さらにJリーグ選手のプロフィールなども表示される。CGによる滑らかな動きはもちろん、シュートを決めると数種類の視点からリプレイされるなど、演出もバッチリ。さらにマルチタップを使えば、最大4人まで同時に遊べてしまうぞ。

Jリーグ公認

Jリーグ公認だから、もちろん全チーム全選手実名だ。

4人同時プレイ可能

ゲームモードは5つ+アルファと豊富。選手のプロフィールを見られるモードもある。

視点が自在に!

選手の動きはじつになめらか。視点の移動も効果的に使われ、TV中継以上の大迫力を堪能できる。

○インタビュー○ 「ビクトリーゴール」について石井部長からひとこと

やはり、視点の変化ですね。視点を変えることによって今までにない敵との駆け引きが楽しめます。それに4人同時プレイもできますよ。また、シュートが決まった時のリプレイでは、いろんなカメラアングルで再生することももちろん可能です。

パンツァードラグーン

●SHT
●発売日未定
●価格未定

ここに注目!
●なめらかな自機の動きとゲーム性
●3D・CGや変形スプライトを駆使した映像

こだわりの動きに注目!!

ポリゴンはもちろん、サターンの強力なスプライト機能を組み合わせて新次元のグラフィックを披露。渓谷や遺跡、森林の上や地下洞窟などのステージを優雅で滑らかに飛ぶドラゴンの姿は、さすが次世代マシン。また、このゲームには2つのモードがある。1つは、ドラゴンをコントロールしながら前方に攻撃するドライブモード。そして、敵を撃つことにだけに集中し、前後左右に撃ち分けるシューティングモードだ。ゲーム性にも気を配っているぞ。

なめらかな動きを見よ!

ハネを羽ばたかせるさまは、まるで生き物のような自然な動きがタマラン。空も美しいよね。

ドラゴンの向きに応じて、視点も変化するところがにくい。ドラゴンに乗っている気分が味わえる。

ドラゴンの動きもすごいが、それ以上にすごいのが地形や空の美しさ。まるで実写のようだ。

○インタビュー○ 「パンツァードラグーン」について石井部長からひとこと

このゲームは、本当にセガサターンの機能を全て使い切るというか、表したゲームになると思います。変形スプライトなどポリゴン以外の機能を組み合わせたり、デュアルCPUをかなりのレベルで使いこなしてセガサターンの機能の奥深さを見せます。

新タイトル ザ・ピンボール(仮)

●ETC
●発売日未定
●価格未定

ここに注目!
●3D表示による立体的なフィールド
●エキサイティングな高度なテクが使える

初の立体表示ピンボール

今までのビデオゲームピンボールに不満を持っていた人に捧げる、完全3Dのピンボールが登場する。ピンボールが3Dになると、いったい何が変わるのか!? フィールドを、完全に立体で表現できるのだ。つまりボールのハネやランプレーン(立体交差)も再現可能になる。そして、ハギングも横方向への揺らしができるようになる。今までの真上に視点を置いた平面的なピンボールゲームでは不可能なリアリティーを体験できるはずだ。

フィールドをCGで3D表示

ピンボールゲームをシミュレーターとして考えれば、3D化するのもうなずける。はたしてフィールドやボールの動きを、どこまでリアルに再現できるのだろう。

○インタビュー○ 「ザ・ピンボール」について石井部長からひとこと

ハイレゾリューションモード使用の3Dピンボールゲームが登場。全4台のピンボールマシンをフィーチャー。熱狂のコロシアムにて君のフリッパーテクニックが試される。ピンボールウォーリアー達よ、こいつが最後のビデオピンボールだ!!

真説・夢見館(仮)

●ADV
●年内発売予定
●価格未定

ここに注目!
●サターン初のバーチャルシネマ
●感情分岐システムによるストーリ分岐

夢見館を舞台にした、もう1つの物語……

現在でも高い評価を受けているMEGA-CD版「夢見館」。そのセガサターン版の新作がこの「真説・夢見館」だ。前作に比べて大きくパワーアップしたリアルで質感のあるグラフィックなど、見せる部分はもちろんのこと、今回はストーリー展開にも力を注いでいる。その現れが、〝感情分岐〟によって変化していくストーリー展開だ。前作ではクリアアイテム探しに終始したが、今回はプレイヤーの選択でストーリーが大きく分岐していくようになる。プレイするたびに展開が変わる…。期待できそうだぞ。

今度は〝狩人〟を守る!?

どうやら今回は館からの脱出が目的ではないらしい。〝狩人〟を倒そうと企む存在〝アウトロー〟とは!?

立体的カメラワークに注目

フル画面を使えるようになったことで、立体的なカメラワークができるようになった。

MEGA-CD版で気になった操作性も大幅に改良されそうだ。

操作面での自由度のアップも期待できそう。バーチャルシネマはこれで極まる!?

STORY

夢見館……。俗世になじめなかった人々が、現実から逃れるために訪れる場所。そこでは人々は姿を変え、夢を追って存在していられるのだ。ある日、館の住人ジュンは、長老から使命を言い渡される。それは死期の近い自分に替わって、館の主〝狩人〟を守ってほしいというものだった——。

○インタビュー○ 「真説・夢見館」について石井部長からひとこと

MEGA-CD版をはるかに凌ぐスケールで展開。セガサターンならではのハイクオリティのCGに加え、多彩なカメラワークによりミステリアスな雰囲気を盛り上げます。複数のシナリオが用意されているのも特徴ですね。

RAMPO

●ADV
●年内発売予定
●価格未定

ここに注目!
●映画と同じ役者を起用
●シナリオはサターンオリジナル

江戸川乱歩の世界にどっぷりと浸れる

「夢見館」がファンタジックな仮想世界なら、「RAMPO」はリアリティあふれる現実世界を舞台にしたバーチャルシネマ。しかもシナリオは、オリジナルストーリー。〝感情入力システム〟を採用しゲーム性を追求。映画の設定を生かしつつも、江戸川乱歩の名作の世界をサブシナリオとしていくつも使っているため、プレイヤーはさながらテーマパーク的な世界を探索できる。CGと実写の組み合わせ映像にも注目だ。

映画そのままのキャスト

登場人物はすべて実写取り込み。一方背景は色鮮やかなCG。

この部屋には何が!?

何かが起こりそうな怪しげな部屋。謎解きも楽しめそうだ。

操作は方向キーとボタンだけでOKの簡単操作。

すべてが音声対応……

このゲームにメッセージウィンドウはない。すべての会話が音声による出力になっている。

○インタビュー○ 「RAMPO」について石井部長からひとこと

話題の松竹映画とのメディアミックスによる新感覚ゲームソフト。一人称の視界でCGおよび実写の建物内を自由に移動でき、音声による会話でゲームが進行します。これまでのゲームソフトでは表現できなかったインタラクティブな世界にご期待ください。

ゲイルレーサー

●RAC
●年内発売予定
●価格未定

ここに注目！
●CGアニメーションによる演出
●リアルなポリゴンカーも登場

「ラッドモビール」がセガサターンに登場

システム32基板を使ったアーケードのレースゲーム、「ラッドモビール」をパワーアップ移植。オリジナルにはなかった、新しいフィーチャーも盛りだくさんだぞ。

例えば、今月掲載した画面の数々。オリジナルのアーケード版をも超える、高いクオリティのグラフィックがよくわかると思う。ゲーム部分以外にもCGデモを多数用意し、ゲームを盛り上げる演出がされている。さらに、アーケード版には、なかったいろいろなモードが用意されている。これは盛り上がること確実だ。敵として登場する車もバリエーション豊富。写真を見ているだけでもすごそうだぞ。

これが初公開のタイトル画面だ。光の当たり形や反射のしかたがタマランね。

リアルな画面をじっくり見よ

このオブジェクト単体でもすごいが、これが動くんだから驚きだよね。

ドライバーのやや後方からみた、F1のオンボードカメラっぽい視点。ドライバー気分を満喫。

今度は逆に、車外から自動車を見る視点。このように視点は多数用意される。

オブジェクトだけでなく、背景もしっかりリアル。橋だって本物みたいに美しい。

車の種類も多数用意されており、しかもそのどれもが美しいんだから期待だね。

○インタビュー○ 「ゲイルレーサー」について石井部長からひとこと

セガサターンのスペックは、「ラッドモビール」で使ったシステム32基板を完全に上回っているんです。開発当初は原作と同じに、スプライトで描いた車を出してたんですけど、それだけじゃ、やっぱり面白くない。そこで、ポリゴンで作った車を走らせることにしました。当然、オープニングなどにもCGのアニメーションをふんだんに使って、ゲーム内容を派手に盛り上げるものを作っています。期待してください。

グレイテストナイン（仮）

●SPT
●年内発売予定
●価格未定

ここに注目！
●ポリゴン&テクスチャーマッピングによるリアルな球場
●バッティング画面と守備画面の切り替えなし

すべてが超リアルな野球ゲーム登場！

この「グレイテストナイン」が今までの野球ゲームと基本的に大きく違うのは、バッティング画面と守備画面の切り替えがまったくないこと。これからの野球ゲームの方向性を示してくれる1本だ。

これが…

以前に発表された画面より数段きれいになったメイン画面。球場はテクスチャーマッピングを施してあるため、とてもポリゴンには見えない。

打球に合わせて画面切り替えなしの連続カットを見よ!!

ぐい〜んと

スクロールしちゃうのだっ

なめらかに

今までの野球ゲームだと、このあたりで画面が一瞬切り替わるのだが……。

途切れることなく打球を追って、視点が変わっていく。これがサターンの実力だ。

超ド迫力のスーパーベースボール

○インタビュー○ 「ビクトリーナイン」について石井部長からひとこと

現在完成度は、30%ぐらいです。球場はポリゴンとテクスチャーマッピングでリアルに表現、選手のキャラパターンは、実写取り込みです。画面切り替えなしでスムーズでバーチャルなプレイ感覚は、今までにないものだと思いますよ。もちろん12球団の選手が実名で登場しますし、ペナントモードでは選手の成績をバックアップ可能です。期待しててください。

新・忍伝(仮)

●ACT
●年内発売予定
●価格未定

ここに注目!
●メガドラを代表する人気シリーズのパワーアップ版
●人物キャラはすべて実写取り込み
●サターンの能力を生かした多彩な画面エフェクト

"忍シリーズ"満を持してセガサターンに見参

ちょっとタイトルが変わった、セガサターン版「忍」。開発も順調なようで、今月はすべて新着写真での紹介だ。どの雑誌を見ても、いつも同じ写真ばかりと嘆いていた〝忍ファン〟は括目して見てほしい。

さて、肝心のデキのほうだけど、メガドラ版の流れを継承しつつ、次世代マシンならではの味付けをしたひと味違う正統派アクションに仕上がりつつあるぞ。で、どのへんがスゴイかって言うと、なんと人間タイプのキャラクターはすべて実写から取り込んだものを使用しているんだ。つまりゲームに出てくる人型キャラは、全員コスプレした役者さんの動きをそのまま再現してくれるってわけ。これぞまさしく正真正銘のリアルアクションだね。

忍道――
今、忍術を越えた
新たな力が生まれる……

現代に蘇った忍術……、それが〝忍道〟だ。その力は戦国時代に隆盛を極めたかつての忍術をはるかにしのぐという。

ものすごい画面エフェクトの嵐なのだっ!!

画面を見てもらえばわかるとおり、取り込みとはいえ非常にクリア。サターンはポリゴンだけのマシンじゃないってことをしっかり証明しているぞ。当然、忍術なんかも、ど〜んとパワーアップしているのだ。

ジャ〜ンプ!

はーっ! とジャンプするショウ。すると……。

な、なんと……
ズームア〜ップ!!
おおっと!!

グーンと画面がズームアップ。サターンならではの場面だ。ちょっとびっくり。

とぃやーっ

忍術〝火龍〟だ。メガドラとは比べものにならないド迫力だ。

こんなステージもある。足場に注意!

背景のCGの描き込みもハンパじゃないぞ。

これが「真・忍伝」の世界だ

奥深いストーリー設定も、ウリの1つ。知っているといないとじゃ楽しめる度合いは大違いだ。

[アヤ]鉄斎のひとり娘。忍道における"静"の道、心術を学んでいる。

[鉄斎]究極の武術"忍道"の創始者。ショウとカズマの師匠でもある。

[ショウ]主人公。鉄斎の後継者。悪魔に魅入られた兄を追う。

敵対

[カズマ]弟をはるかに凌ぐ才能を持つが、世界制覇の野望に取りつかれる。

? こいつは一体……

ボスキャラ4体の名称を募集

ボスキャラの名称を読者から募集することになったぞ。募集するのは下で紹介している4体。順番に、ステージ1、5、6、7のボスキャラだ。一体だけでもいいけど、どのステージのボスなのか忘れずに書くように! 採用者4名には「新・忍伝」のソフトを、優秀賞10名にはビデオマガジンが贈られるぞ。

【東南アジア地区幹部1】
古来より中国の闇に、ひそかに伝わる恐るべき拳法「奇拳」の達人。カズマの圧倒的な力の前に、軍門に下り、その配下となった。

【海底基地・最終兵器】
カズマが世界のトップレベルの技術者を集めて造らせたという水中戦闘用ロボット。現代科学の力を忍道は越えられるのか!?

【北アフリカ地区幹部】
カズマがエジプトの古文書を使い封印を解いた呪われた石像。悪霊が宿っており、封印を解いた者の命令のみに従うと言われている。

【欧州基地・最終兵器】
カズマ率いる魔の組織「ガルゾ」が、独自のテクノロジーで完成させた最強兵器。ひとつの街を10分あまりで壊滅させる力を持つ。

一度聞いたら忘れられないような独創的な名称を待っているぞ。もちろん、今回の画面写真のイメージと合わないとダメだけど。

イカス名前を待ってるぞ!!

○インタビュー○ 「新・忍伝」開発チーフ大場さんからひとこと

ひとことで言うと、この「新・忍伝」のコンセプトとは、キャラクターを実写でやっちゃおうという感じですね。もう、とにかくその実写が面白いんですよ。仕上がってきたものを見ると忍者戦隊モノといった雰囲気(笑)。もちろん主人公は1人ですけど、何ていうのかなあ、映像のノリというか、テイストがモロにそれなんです。でも、人間以外の怪獣とかは、さすがに実写でやれないんで、CGで作りました。CGモデリングして、取り込むんです。

開発状況はですね、もうある程度遊べる状態にはなっています。ただ、キャラクターの細かい動きなどの調整は、これからといったところです。絶対に面白い作品になりますので期待してください!

ボスキャラ名称募集のあて先
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱「BEEP! メガドライブ」編集部 「新・忍伝」ボスキャラ名称係まで。しめ切りは10月7日(当日消印有効)です。

ハードとの同時発売タイトルもある! サードパーティーソフト詳報第1弾

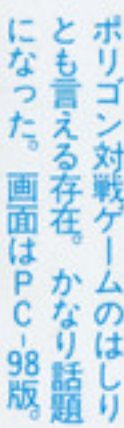
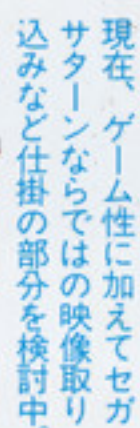
これまで具体的な情報がなかったサードパーティータイトルだが、今月はついにテンゲンとサンソフトからセガサターンソフトの開発中画面写真が公開され、また、多数のメーカーからタイトルの正式発表が行われた。気になるゲームの内容をお伝えしよう。

ビクターエンタテインメント

●メタルファイター♡MIKU

現在、ゲーム性に加えてセガサターンならではの映像取り込みなど仕掛の部分を検討中。

●4Dボクシング(仮)

ポリゴン対戦ゲームのはしりとも言える存在。かなり話題になった。画面はPC-98版。

●慶応遊撃隊2(仮)

MEGA-CDシューティングの名作。セガサターンの機能を生かした作品にすべく、ビクターきっての生きのいいスタッフが開発進行。

ビクターエンタテインメント小森部長語る

現在、左にあげた3タイトルを制作中です。一番進んでいるのは「4Dボクシング(仮)」です。もともとパソコンのゲームですが、それをどうセガサターンで魅力的にしていくかというところですね。「メタルファイター MIKU」はテレビ東京で放映中の美少女プロレスアニメのゲーム化です。発売は、各タイトルとも春以降になりそうです。次世代マシンに関しては、セガサターン本体を日本ビクターが、セガさんと提携して共同開発していますから、私達もソフトの戦略としては、セガサターンをいちばん優先して開発しています。日本ビクターグループとして、ソフトでもセガサターンの中核のソフトメーカーになればと思っています。

アテナ

●本格派プロ麻雀　極(仮)

業務用やSFCでおなじみの「プロ麻雀　極(きわめ)」シリーズ。最新のSFC版「II」では井出洋介、小島武夫ら、16人のプロ雀士と対局できる他、300問を超える麻雀クイズもある。SS版はまだ企画段階とのことだが、よりリアリティを追求したものになりそうだ。

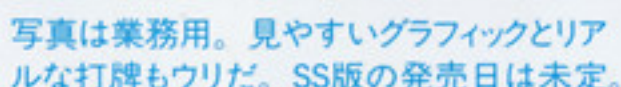
写真は業務用。見やすいグラフィックとリアルな打牌もウリだ。SS版の発売日は未定。

グラムス

●QUA・VADIS

パソコンや3DOで「SECRE」シリーズを発売しているグラムスが、セガサターンに参入する。その第1段は、ストーリーSLG。主人公の成長も楽しめる艦隊戦ものだ。またゲーム中のCGは、美樹本晴彦の描き下ろし原画をもとに、アニメでは有名なアートランドが制作する。

美樹本氏による原画の一枚。メッセージはすべて声優による音声を予定しているそうだ。発売は来夏になりそう。

ヴァージンゲームス

●11th Hour

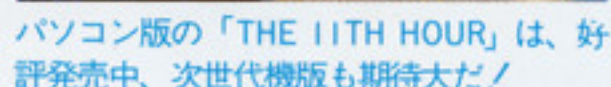
昨年IBMやMacのゲーマーに大ウケした「THE 7TH GUEST」の続編「THE 11TH HOUR」が早くも出る。ゲームジャンルは「夢見館」風のインタラクティブドラマ。開発は国内で12月目標か? なお、すでに発表されている「Hard Core」はストリートバスケゲームだ。

パソコン版の「THE 11TH HOUR」は、好評発売中、次世代機版も期待大だ!

ヒューマン

●ファイヤープロレスリング INサターン(仮)

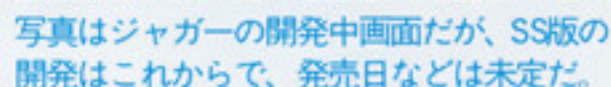
プロレスゲームでは、まさに業界の老舗(しにせ)といえるヒューマンの代表作が、この「ファイプロ」シリーズだ。最近は女子プロものも手掛けているこのシリーズ、セガサターン版はもう少ししてから出てくることになりそうだ。どうせなら、次世代らしく初の実名版を出してほしいよね。

画面はスーパーファミコン版。従来は見映えがやや弱かったが、今後はスゴくなる?

UBIソフト

●THE RAYMAN

フランスのソフトハウス「UBIソフト」がジャガー向けに開発中の縦・横スクロールアクションゲームが、セガサターンに移植される。10歳の少年ケビンが、コンピュータの中に創造した空想の世界でレイマンというヒーローに変身して、悪と戦う。美麗なグラフィックがウリ。

写真はジャガーの開発中画面だが、SS版の開発はこれからで、発売日などは未定だ。

光栄

●三國志Ⅳ

セガサターン版だけでなく、スーパー32Xでも移植が決定した「三國志Ⅳ」。パソコン版は今年2月に発売され、いまだに爆発的な人気を保つヒット作だ。次世代機ではすでに3DO版が来春発売予定だが、プレイステーションには参入はまだ。セガサターン版も作れば早期に出る?

写真はパソコン版だが、セガサターンになれば、これくらいの解像度も実現可能か?

アスキー

●ダービースタリオン(仮)

アスキーは一挙に5タイトルを正式発表。その1つがあのダビスタだ。'91年にファミコンで初登場し、その後さまざまな機種に移植、パワーアップを重ねてきた競争馬SLGの名作。9月30日に最新の「エキスパート」がPC-98用に発売される。SS版はさらにプラスαの要素がありそうだ。

画面はVTR機能の追加など、内容がさらに強化されたパソコン版。SS版の発売日は未定。

●柿木将棋サターン(仮)

パソコンで定評のある「柿木将棋」もセガサターンならではの機能を追加して移植される。通常の将棋の他、勝ち抜きや詰め将棋モードなどがあり、初級者から上級者まで楽しめる。この他、パソコンゲームの移植版「囲碁(仮)」や、夢見館タイプのADV「DD(仮)」などを開発中。

写真は最近マック用として発売された最新版。SS版での新機能が楽しみだ。発売日は未定。

テンゲン

●RACE DRIVN'

メガドラユーザーにはおなじみのポリゴンレース「ハードドライビン」。これをさらにパワーアップさせ、コースを増やしたアーケードゲーム「レースドライビン」が、約束どおりセガサターンで登場！それも業務用以上のデキを誇る大作になるそうだ。その開発中画面を初公開。スピード感は伝わらないが、それも格段に速くなっているというから期待しよう。

牛さえもポリゴン。ポリゴンでもちゃんと牛に見える。

おなじみクラッシュシーン。リプレイ画面も当然あるそうだ。

コースは前作同様にトリッキー。コース自体も増えている。

テクスチャーを使いさらに美しくなる

上の画面写真はちょっとサビシイと不安になっているキミ。安心してくれ。右の写真のようにテクスチャーマッピングも施され、業務用以上にキレイになる予定だぞ。

●TAMA

こちらは完全オリジナル。レトロ3Dゲーム「マーブルマッドネス」の発想を逆転させ、フィールド自体を上下左右、それに斜めに動かして、〝タマ〟をゴールに導くというもの（昔、こんなオモチャあったよね）。3DCGで描かれたフィールドはもちろん拡大・縮小表示が可能で、慎重に仕掛けを抜けたい時は、じっくりと観察することも可能。君の頭と反射神経に挑戦だ。

フィールド上の穴や敵を、いかに避けるかが腕の見せどころだよ。

視点の切り替えも可能。仕掛けがしっかりマッピングされている点にも注目！

拡大・縮小も当然できる

●バーチャレーシングサターン

さらに衝撃の新事実。すでにタイトルは発表されていたV.R.のセガサターン版はテンゲンが開発していた。理由については「開発者が、ぜひ移植してみたかった」からとのことだが（？）、ポリゴン歴が長い同社だけに、期待できそうだ。

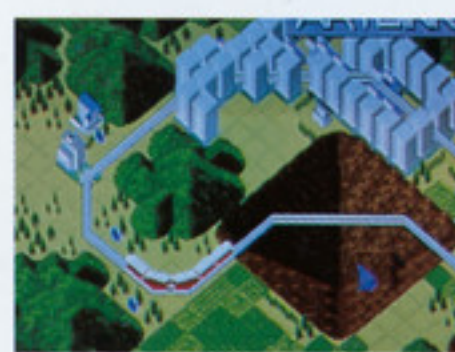
アートディンク

●アクアノートの休日（仮）

フルポリゴンで描かれた海原を、自由自在に泳ぎ回り、深く沈む古代遺跡や、不思議な生物達と出逢う新感覚のシミュレーションゲーム。プレイステーション版が先行して開発されているが、SS版は仕様検討中とのこと。

写真はプレイステーションのデモ用画面。SS版の発売日はまだ未定だ。

●A・Ⅳ（仮）

パソコンゲーム界ではすっかりおなじみの、鉄道開拓ゲーム「A列車で行こう」シリーズ。その最新作がプレイステーション同様、セガサターンで登場する。斜めから見おろした独特の画面、マニアックなまでにこだわった電車などで楽しめる日も近いぞ。

写真はプレイステーション版。SS版は仕様検討中で、発売は来年になる。

サンソフト

●MYST

サンソフトもサターン版画面を初公開。「MYST」はマック版が大ヒット中のバーチャルテーマパークアドベンチャーゲームだ。4つの美しい世界を歩いているうちにシナリオが見えてくる。幻想的なグラフィックにも注目だ。

これぞSS版画面。12月の発売を目指し、移植作業が順調に進んでいる。

●ゲームの達人

もう1つ、セガサターン版画面がお見せできるのがこれ。麻雀、オセロ、五目並べ、それに将棋が1本で楽しめる、まさにテーブルゲームの殿堂だ。この他、あの「上海（仮）」や「パチンコ（仮）」を開発中。楽しみだね。

開発中のSS版画面。すべてに挑戦するADV的なモードもありそうだぞ。

イマジニア

●制服伝説プリティファイターX（仮）

イマジニアは「OVER DRIVE」（ACT）、「3D麻雀」、そしてSFCで年末に発売するアニメ風美少女の格闘ゲーム「制服伝説」の移植版を開発中。セガサターン版の仕様についてはまだ不明だが、SFC同様、対戦モードの他、ストーリーモードなどがありそうだ。

画面は年末に発売されるSFC版。SS版は来春予定とのこと。さらにリアルになるか!?

シャノアール

●麻雀悟空　天竺（仮）

パソコン麻雀ゲームでは老舗の部類に入る名作「麻雀悟空」も移植される。8月に発売されたSFC版では18人の個性的な雀師、3D表示された雀卓、指導モード、4人までのプレイヤー登録などが特徴だったが、セガサターンの仕様はまだ検討中だ。また販売は別メーカーになる予定。

画面はSFC版。コンピュータの打ち筋が自然でよい。発売は未定だが意外と早い!?

いよいよ次号セガサターンの詳細が明らかに

サードパーティータイトルも登場し、発売に向けてエンジン全開のセガサターンだが、今回発表できなかった大手メーカーも水面下で動いているぞ。今のところ、データイーストはオリジナル企画の格闘ゲームを予定、発売は来春くらいをメドにしたいとのこと、またタイトーは来春以降にアーケード移植やオリジナル作品を予定とのことだ。こちらのほうも近々正式発表がされる可能性もありそうだぞ。またコナミも数タイトルを開発中だ。ちなみにカプコンの格闘ゲーム（アーケトード移植）の正体は、わかるまでもう少しかかりそうだ。

なお、今月末のAMショーやCSGなどでは、セガサターンの実機の展示および、本体同時発売ソフトの最新版が手に取って遊べるらしいとの情報も入ってきてるぞ。来月は、今月以上に情報満載で、そこらへんを報告できそうだから、超期待しててくれよ。

初公開！

噂のプレイステーション版3D格闘「闘神伝（仮）」を世界初公開。メーカーはタカラだ。「バーチャファイター」に迫れるか？

SUPER 32X

詳しいスペックとサードパーティー初公開!!

メガドライブを32ビット級にパワーアップするブースター"スーパー32X"。発表以来、スペックは正式に公表されていなかったが、今回いよいよメガドラ本体への接続方法をはじめ、予想以上の性能が判明した。また気になるサードパーティーも国内・海外合わせて39社を公表。新作とともに徹底追跡するぞ。

新事実が次々と発覚！

スーパー32Xの接続は、まずメガドラ本体のAV出力端子と32Xの端子をつなぎ、さらに32XからTVモニターへ出力する形になっている。AC電源も必要だぞ。

すでに実機で動いており、詳しいスペックも発表になったスーパー32X（以下32Xと略）。まずは32Xの全貌にググッと迫るぞ。また、一時14,800円と発表されていた本体価格は、より安くするためか、再び未定になった。10,000円を切る価格を期待したいところだね。

これがスーパー32Xのスペックだ!!

CPU	メイン：SH2(32bit RISC)×2
メモリ	ワークRAM　2Mビット ビデオRAM　2Mビット IPLROM　8Kビット
グラフィック	同時発色数　最大32,768色 パレット発色　256色
サウンド	PWM音源　2ch
価格 発売日	未定 '94年末発売予定

CHECK❶ SH2チップがなんと2個！

32Xには、セガサターンのCPUとして積まれているSH2（日立製32ビットRISCチップ）が搭載されるのは、すでに発表ずみだったが、今回この32XにはSH2が2個搭載されることが判明した！　SH2が2個といえば、なんとセガサターンと同じ数なわけだが、これにより非常に質の高い映像が期待できそうだ。今のところ、ソフトの価格はメガドラと同程度、解像度はメガドラより上などがわかっているが、CESや海外誌で報じられた秒間5万ポリゴンという性能も、実際はもっと多く出せるそうだ。まさにスーパーだぞ。

CHECK❷ PWM音源とは……？

従来のメガドラ本体の音源に加えて、32XではPWM音源2チャンネルが追加される。PWM音源について詳しい発表はまだだが、とりあえずこれによって重低音域をキレイに再現することが可能になるらしい。メガドラが苦手としてきたボイス関係なども強化されるといいよね。

CHECK❸ ACアダプター、その他について

メガドライブからの出力をいったん32Xに通さなければならないためか、32XではACアダプターが必要（本体に同梱、メガドライブ2と同じタイプ）になっているようだ。また、本体との接続時には、メガドライブ"1"と"2"の形状の違いをカバーするため、"2"を使用する場合にはスペーサーをかませて接続するようになっている。でも"1"のほうがスッキリしてるかも？

注目の国内&海外サードパーティーがこれだ！

セガサターンと同時期に発表されたためか、この32Xの国内での反響はいまひとつな感じだったが、このたびついに参入予定サードパーティーが発表された。各社の状況を聞ける範囲で下にまとめてみたぞ。

国内（18社）

- コナミ
- 光栄
- 日本コンピュータシステム
- データイースト
- テクノソフト
- ビック東海
- コンパイル
- ポリグラム
- ビスコ
- リバーヒルソフト
- UBIソフト
- アスキー
- テクノスジャパン
- インターナショナルソフトウェア
- マイクロネット
- 日本テレネット
- アクレイムジャパン
- データムポリスター

各社に、現在の状況を聞いてみたところ、「契約はすませたが、開発はまだ」という返答がかなりの比率を占めたようだ。だが、光栄「三國志Ⅳ」の他、「開発はスタートしています。発表をお楽しみに（コナミ）」「まだ企画レベルの段階ですが、当社ならではのゲーム、特にメガドラで培った業務用ゲームの移植を中心に企画を進めたい。移植希望などがあったらぜひご意見を（データイースト）」「現在のラインが空いたらやりたい。3Dタイプのゲーム案などはあがっている（コンパイル）」「本体同時発売を目指してスクロール型ACT「きなこチタチタ（仮）」を開発中。近日公開？（マイクロネット）」「モータルやNBAなど6本を予定（アクレイムジャパン）」などの返答もあったぞ。

海外では値段の安さゆえか、セガサターンよりも注目度が圧倒的に高い32X。早くもあちらでは各社がタイトルを公表しているようだ。今回は海外提携誌の協力を得て、わかったタイトルを載せておこう。

海外（21社）

- Absolute
- Acclaim
- Accolade
- Activision
- American Softworks
- Capcom
- Capitol Multimedia
- Core Design
- Crystal Dynamics
- Digital Pictures
- Game Tek
- Hi Tech Entertainment
- Interplay Production
- Konami
- Playmates
- Sony Imagesoft
- Time Warner Interractive
- Twentieth Century Fox Interractive
- Us Gold
- Virgin Interactive
- SunSoft

現在わかったのは以下のとおり。Acclaim（エイリアントリロジー、バットマンフォーエバー、モータルシリーズ）、Accolade（バブジー）、Activision（ピットフォール）、Capcom（ストⅡザ・ムービー〈※12月に海外アーケードで出る実写映画取り込み格闘の移植〉、エイリアンVSプレデター）、Domark（ナイジェルマンセルF1）、Interplay Products（クレイファイターズ2、バイキング2）、Playmate（アースウォームジム）、Virgin Interactive（クールスポット3、バスケゲーム（仮））、SunSoft（エアロ・ザ・アクロバット、ジャスティフリーク）。今後も期待だ。

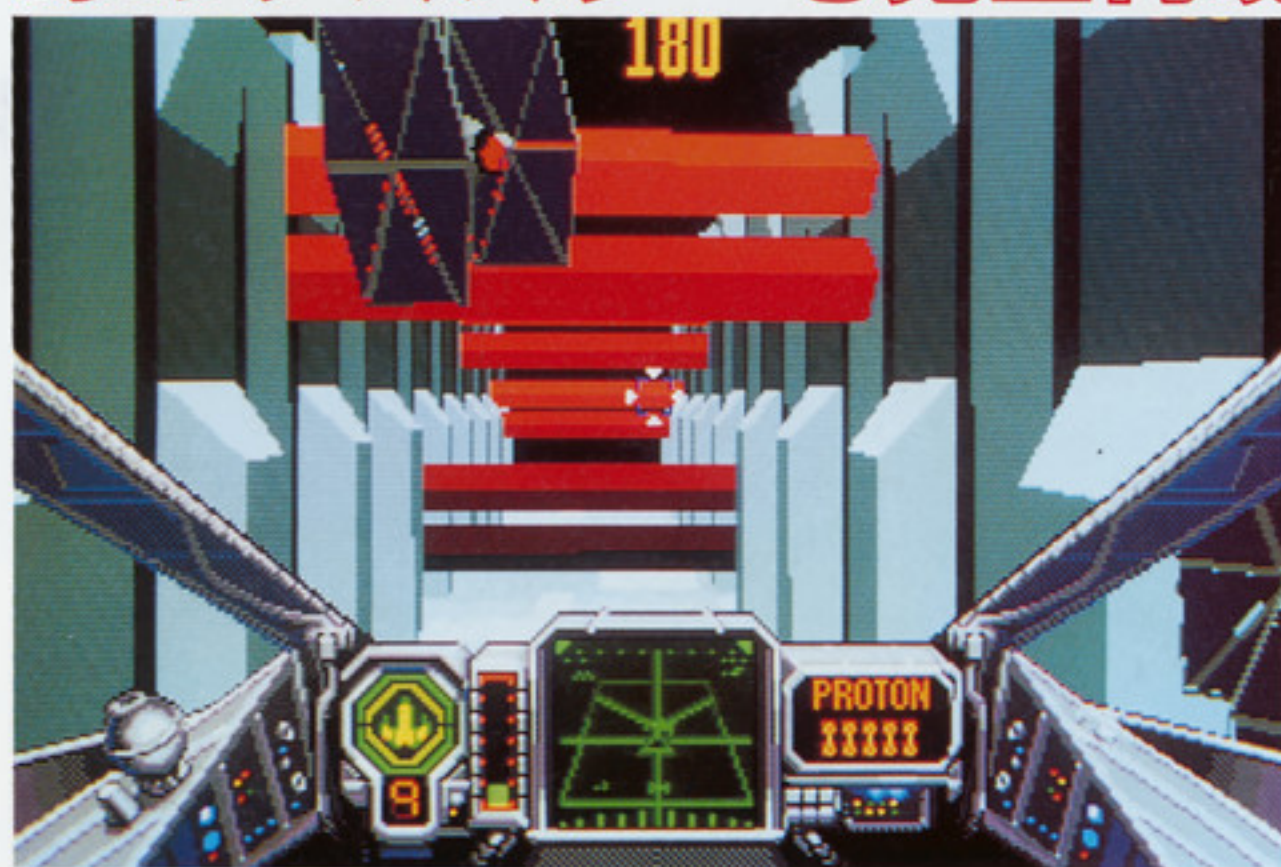
STAR WARS Arcade

●セガ
●本体同時発売
●価格未定
●SHT

本体同時発売の目玉がコレだ!!

32X本体と同時に発売される4本のソフト(他3本が何かは未定)のうち、最もユーザーの期待を集めるであろうソフトが、この「STAR WARS Arcade」だ。

ゲーム自体は、この夏発表されたばかりの最新ポリゴンシューティングの移植だが、今回は業務用MODEL(モデル)1で使われたポリゴンデータがそのままコンバートされているそうだぞ(一部32Xならではのテクスチャーも使われているとのこと)。ちなみにゲーム展開のほうは、プレイヤーが反乱軍のX-WINGのパイロットとなり、帝国軍基地のデススターを破壊するという映画「スター・ウォーズ」ばりの迫力が味わえるようになっている。業務用のセールスポイントでもあった2人同時プレイシステム(1P側がパイロット、2P側がガンナーを担当)も完全移植されているというこの作品、今後の動向に注目したい。

あのデススターも完全再現!

スーパースターデストロイヤー内部やデススターでのドッグファイトも完全移植。リアルタイムのポリゴン表示に驚け!

視点切り換え、2P協力プレイもある!!

業務用同様、32X版には2段階の視点切り替えができるVRボタンを搭載している。攻撃に専念したい時、全体を見渡したい時など状況にあわせ、ベストだと思える視点に切り替えプレイしよう。

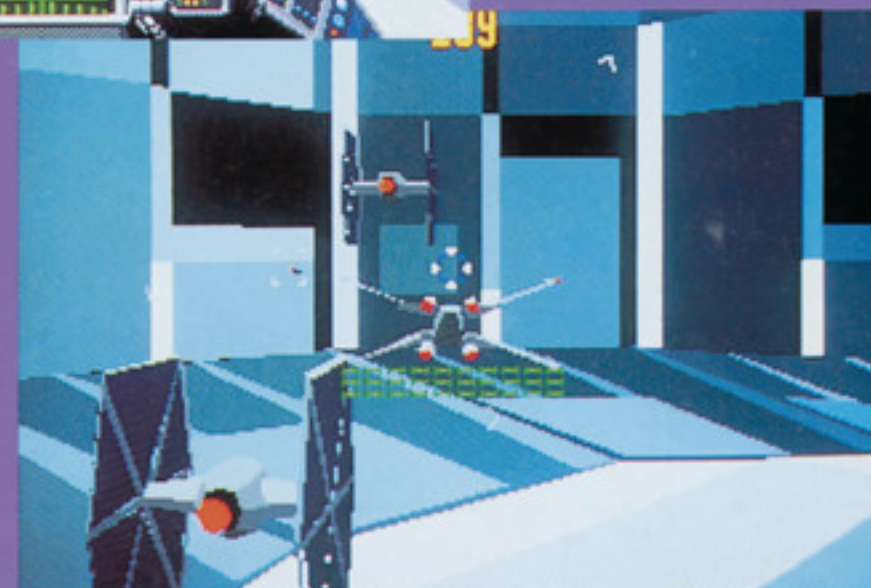
コックピット ← 視点

狙いをつけて倒せ!

敵機との攻防に便利な視点がコレ。プロトン弾のロックオン機能をうまく使い、制限時間内にタイファイターを全滅させよう。1Pプレイ時はこの視点が楽だ。

戦闘機後方視点 →

周囲を見渡せ

迫力ある視点を楽しみたい場合はコレ。どの位置に敵機がいるのかを把握したい時、敵機に後方から狙われている時はこの視点に合わせてみるといいだろう。

アニメパターンも同じ

業務用はMODEL 1のため、爆発パターンなどがすべてポリゴン。32X版も迫力あるぞ。

デモも充実してるぞ

悪の象徴ダースベイダーをはじめ、反乱軍提督やオビワン、ヨーダなどがデモで登場する。

GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●SPT

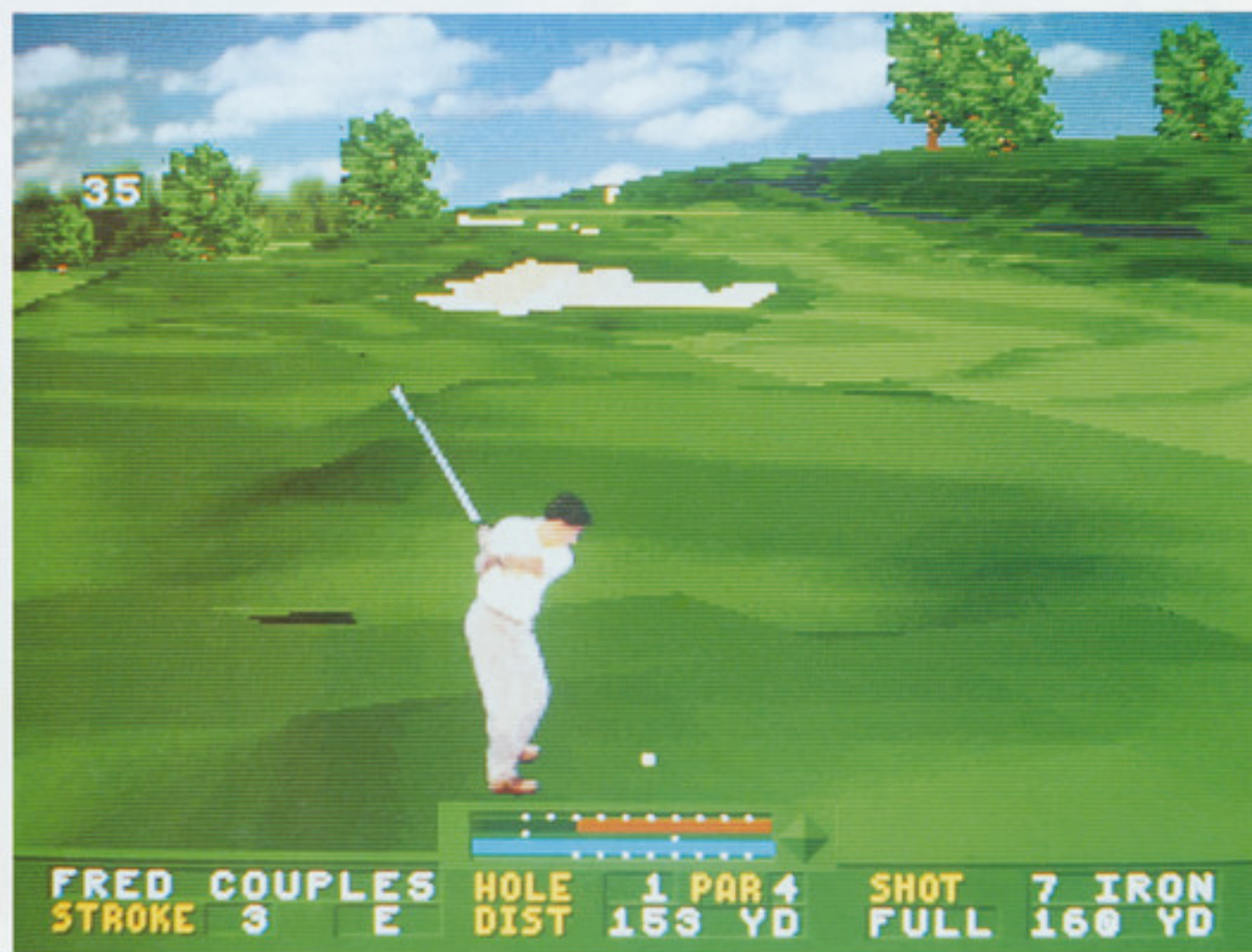
定番スポーツものも開発進行中!

前号で画面を初公開した本格派ゴルフも正式タイトルが決定したぞ。このソフトの見どころはなんといっても、プレイヤーのみならずコースや空など、可能な限り実写取り込みを使用しているところ。これはまさしく体感ゴルフといっても過言(かごん)じゃないぞ。選手はプロゴルファー〝フレッド・カプルス〟を含む60人ものキャラの中から好きな選手を選べるうえ、服装や肌の色まで選択できるのだ。

このリアルなキャラを見よ!次世代機に迫るデキだぞ。

ナイスショット

アメリカに実在するコースを再現。〝Golf Magazine〟監修なのでデータはバッチリだ。

実写取り込みの超美麗コース!

バックアップデータも、プレイヤーのみならずコンピュータ選手のデータまでも保存できたりして、かなり細かいセーブができるらしい。ホールごとのベストスコアももちろん保存できるぞ。

V.R.Deluxe

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●RAC

バックアップ搭載決定か!? 新要素も続々!!

32Xのソフトの中でも1番人気の「V.R.Deluxe」。今回は、実際に取材に行って、開発中のソフトを試してきたので報告するぞ。

画面写真を見て「あんまりメガドラ版と変わらないね」なんて言ってる人も、実際にはまだ公開されてない要素がたくさんあるから、期待しててていいぞ。特にコース選択後にコース全景がグルグル回ったり、新車種がそれぞれすごく楽しかったりと楽しみはつきないのだ。バックアップの採用も前向きに検討されているらしいぞ。

32X内蔵のPWM音源により、エンジン音などの重低音サウンドも聴きごたえタップリだ。

MD版に比べると動いている画面がグッと見やすくなった視点1。旗もゆらめいていたぞ。

初公開の新コース新車種だ！

これが初公開の新コースと新車種ストックカーだ。新コースの一つ「サンドパーク」は「デイトナUSA」的な感じ？

3車3様の性能差

32X版「V.R.」に新たに追加される予定の2車種は、従来とはかなりハンドル感覚が違うものに仕上がっているのがウリだ。地を這うようなハイスピードコーナリング（最高時速400キロ！）が楽しめるプロトタイプ、「デイトナUSA」でもおなじみのストックカーなど、いずれも個性的な乗り味だ。

それぞれ違った性能の3車種。プロトタイプは速い速い！

アザーカーも選んだ車種に応じてちゃんと変化するぞ。

初公開！ DOOM

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●SHT

パソコン版を完全移植だ！

先月は、パソコン版で紹介した「DOOM」だが、今月は32X版の画面を公開するぞ。まだ、画面下部のメッセージ表示などは未完成だが、スクロールがものすごく速く、上下に揺れるさまは非常にスムーズだ。

基本的に、パソコン版の完全移植を目指して開発は進行しており、ダッシュ移動も健在だ。オリジナル要素は未定とのことだが、32Xのきれいな音源を生かして、音響効果もぜひ3Dで表現してもらいたいところだ。

プレイヤーの基本攻撃は銃によるものだ。弾が切れると、パンチ攻撃に変わるぞ。

拡大縮小もスムーズ！

各キャラや背景はパーツごとに拡大・縮小する。これがまたとてもスムーズなのだ。今までの家庭用マシンの比じゃないぞ。

ある恐るべき実験が失敗したことにより、基地内の兵隊は化け物に変わり果てた……。異空間からもエイリアンが押し寄せる中、プレイヤーは生き残れるか？

オールセガワールドはNEXT LEVELへ

さて、16ページにわたる大特集はいかがだっただろうか？ 11月から年末にかけて始動する次世代ハード戦争に向け、セガの全社的な意気込みが少しでも感じていただければ幸いである。

次世代機で、当面のライバルであるソニー、任天堂、松下電器などに対して、セガは圧倒的に自社のソフト開発力の層が厚く、またそれが大きな強みでもあると言える。

現在脚光を浴びているAM2研を筆頭に、1研、3研などの業務用チームのパワーが、コンシューマーチームと連動して、今後セガサターンをバックアップする。そしてサードパーティーのソフトがさらにそれを支援していく……。そんな理想的な体制が整えば、セガサターンは無敵の勢力を築き上げるかもしれない。まさにNEXT GENERATIONへの扉は開かれようとしているのだ。

一方、国内での認識がまだハッキリしていない感じのあるスーパー32Xだが、今回発表された高性能さと、低価格を武器にして、今後はさらに国力、海外ともに質の高いソフトが出てくるはずである。特に現状のメガドライブでの移植ゲームに不満が多かった人も、今後大いに満足させてくれるはずだ。ちなみに、今回は画面を紹介できなかった「After Burner Complete」は、近々アーケード版以上の姿になって登場しそうとのことだ。まずは期待したい。

NEXT GENERATIONまでのカウントダウンは、もうすぐだ。

32X版「After Burner」は現在3割程度のデキ。完全移植+αの要素が出る？（画面は業務用）

セガメガロープレプロジェクト 第4弾

まだまだ続くメガドラ期待のRPGラッシュ！

次世代機の時代にあえて出すだけのモノがあるメガロープレ期待の大作「ストーリー オブ トア」。いよいよ完成間近の期待作を速報する他、「ドラスレ」の攻略もあるぞ。

ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～

ビジュアルの美しさに絶句!?

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●24M＋B・4

オリジナル色あふれるエインシャントの最新作は、なんとアクションRPG。というわけで、今回はグラフィックを中心に公開しちゃうぞ。クオリティの高さに、ビビるなよ！

これでまだ未完成!? オープニングビジュアル初公開!!

あの古代祐三氏率いるエインシャントのアクションRPG「ストーリー オブ トア」の最新情報だ！　今月は、完成してきたオープニングビジュアルを大公開しちゃうぞ。

美しく、しかも長くて見ごたえのあるデモは、プレイヤーをこの世界に引き込むのに十分なデキだ。そしてこのグラフィックが古代サウンドとシンクロしているさまは、まさに涙モノの完成度だぞ。

だが今回掲載している写真は、まだ開発中のもので、今後クオリティの高さを追求して、変更の可能性もあるとか。期待するしか！

トアの伝説

かつて、精霊たちの世界“トア”で、司りし神「金の腕輪の者」と、創りし魔人「銀の腕輪の者」と戦いがあった。この大いなる争いは両名の相討ちに終わり、魔力を秘めた腕輪もまた２人の死とともに、どこかに消えてしまった……。

「司る金の腕輪」の者レハールと
「創る銀の腕輪」の者アギトーとの
永き戦い………。

武器を使いこなして勇者をめざせ!!

遺跡発掘が趣味の主人公が、最初に持っているのは「短剣」だけ。その他の武器は、旅の途中で手に入れることになるぞ。

短剣以外の武器は、威力や性能はいいけれど使用できる回数に限りがある。基本的には短剣を使い、いい武器は、ボス戦など、ここ一番に使えるように温存しておいたほうがいいだろう。でも、窮地に陥った時は、使い惜しみは無用だぞ。

短剣　使用回数に制限がない唯一の武器。威力もリーチも小さいけれど、あるコマンドを入力すると、回りの敵を一掃する技が？

す・すごい

ロングソード　序盤で登場する、威力もリーチも大きい武器がこれ。使用回数が決まっており、使いきってしまうと当然なくなってしまう。

威力絶大！

弓　遠距離にいる敵には、やっぱりこれが重宝する。この武器も使用回数が限られているぞ。この他にももっと武器があるかも。

遠距離の敵に

親切設計もお忘れなく

「南にある○○の町へ行け」って言われても、ピンとこないっていう人は、マップ画面を活用すべし。現在位置に加え、なんと目的地までも表示されるぞ。

もしや、西の王都も危険かも知れん
早う王城にお戻り下され…。

西の王都って？

ココです　現在位置　Map

Mega ロープレ Project

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 5章前半までの徹底ガイド

●セガ
●10月5日発売
●8,800円
●16M＋B・3

いろんなゲームマシンで活躍している、人気RPGシリーズのメガドライブ版。今回は4章の後半から5章の序盤までを詳しくガイド。行き詰まった時に絶対に役に立つからね。

第4章 "魅せられた国王"後半はこう展開する！

「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」は、亡き父の仇である宰相アクダムを追う、主人公セリオス王子の物語だ。前号では、ソルディス王国へ逃亡したアクダムを追跡し、第4章に突入したところまで紹介した。

さっそく城を訪ねたセリオス達だったが、王様は踊り娘に魅せられて一緒に踊りっぱなし。王妃のクレアも途方に暮れている。まずはこの問題を解決しなければなるまい。

登場するモンスター

アックスビーク
奇妙な声で鳴き、敵味方とも呪文を使えなくしてしまう。また、1度に2回攻撃してくるので、受けるダメージは通常よりも大きい。やっかいな敵。

バルガー
敏捷で、こちらの攻撃をよくかわす。時々、急降下攻撃を仕掛けてくるが、これを食らうと普通の2倍のダメージを受けるので気をつけよう。

アジイ
やたらめったらレスの呪文を唱える。ただし、呪文を封じてしまえば、やることがなくなりヒマになって、やがて眠ってしまうというかわいいヤツ。

サンドイーター
時々砂を吐いてくるが、これを食らうとすばやさが低下してしまう。だが、武器による攻撃だけで、たいしたダメージも受けずにかたづく。

ファイアーモス
時々、熱いリンプンをふきまいて攻撃する。これは、なんとフラム4の攻撃呪文と同じ効果を持っているので注意。仲間を呼ぶこともあるぞ。

カウルの村

クレア王妃の話だと、カウルの村には乳母のシンシアがいて、きっと力になってくれるとのことだった。まずは城のず〜っと北東にある、この村を目指そう。

村にはドラゴン牧場なるものがあり、もうすぐ卵も生まれるらしい。シンシアの家は牧場のそばにあり、真の敵はアクダムではないことなど、重要な話を聞かせてくれる。さて、シンシアの飼犬は、丸いものを見ると土に埋める習性があるとか……。

真の敵の名は……
クレア王妃の乳母であるシンシアは、とても重要なことを語り出す。聞き逃さないで。

ドラゴン牧場!?
この村ではなんと、ドラゴンを飼育しているのだ！　ビックリだね。

かわいい犬
シンシアの飼犬は、お気に入りのものを、いつもココに埋めるとか。

ドラゴンの親!?
卵がかえって、最初に見たものを親と思い込むのはドラゴンも一緒らしい。

ルドラの港

カウルの村からはるか北西に位置するルドラ。カウルの人が言うには、ここには発明家のハリーがいる。何か役に立つものを発明しているかもしれないぞ。

発明家のハリーは、大きな凧を開発していた。成功すれば、これに乗って人間も空を飛べるのだ。

カザミの塔

大凧が完成したら、ここから城の屋上に飛ぶことができる。大凧を完成させるには、ドラゴンの卵からできる布が必要だ。カウルとルドラを何度も往復すべし。

屋上へ飛べ！
王様を正気に戻すには、なんとかして部屋に入らねば。屋上から侵入だ。

踊り娘はやはりアクダムの手先だった!?　戦闘では、男性キャラは全員、催眠術にかかっちゃうぞ。

風よけの穴

シルフィーを倒すと、アクダムはセリオス達に、風よけの穴へ来るように言い残して去っていく。いよいよ、風よけの穴でアクダムと対決するのだが、ここへはワケあって、セリオス1人しか入ることができない。つまり、アクダムと闘うのもセリオス1人だ。レベルは33くらい必要。レスの根を最低5つは持っていこう。幸運を祈る。

アクダム
部下を連れて出現。呪文を使ってこないので楽勝だ。だが、彼も真の敵に利用されていた悲しい人物だった。

ベラミス
アクダムを倒してホッとしていると出現。強力な魔法で攻撃してくるが、コイツとは4人で闘えるぞ。

第5章 "妖しき光の塔"前半はこう進んでいこう！

智将ベラミスを倒すと、ようやくソルディス王国に平和が戻ってくる。かと思いきや、なんとセリオス王子のいいなづけでもある、ディーナ王女が行方不明になってしまった！セリオス達はディーナを探す役目を引き受け、情報を収集することになる。

どうやら、ディーナは砂漠に置き去りにされ、そのあと奴隷商人達に連れていかれたらしいということがわかるが……。

ソルディスに平和が！

王様もまともになったし、外をうろついていてもモンスターが出てこない。城下町には踊り狂っていた男の人達も戻ってきたようだ。

ディーナ姫を探し出せ

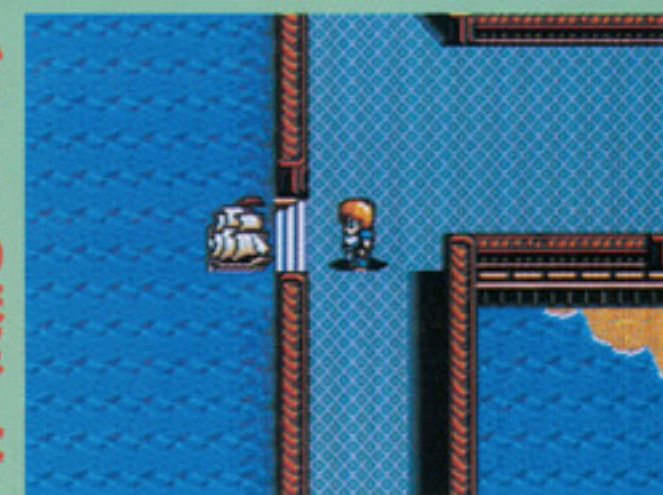
ところが、王女ディーナは行方不明に。セリオス達は、彼女の捜索を引き受けることになった。

モレストン共和国へ

奴隷商人と言えば、砂漠の真ん中にあるエメの街で活躍していた。ここへ行けば何かわかるかもしれない。そして、ルドラの港では、長い間欠航だったモレストン共和国行きの船が、再び動き出したらしい。

エメの街では

ラヌーラが平和になったあとも、奴隷商人達は活躍している。ディーナもここの商人達に買われたのかもしれないぞ。

ルドラの港では

モレストン共和国行きの船が復活。ディーナは奴隷商人に連れられて、モレストンに行ったという情報が。

リシェールの港

ソルディス王国を出た船はここに到着する。ここではディーナ王女の情報のほかに、いくつかの重要な話を聞くことができるぞ。また、スリが出るのでご用心。いきなり体当たりされたら、もう、お金が盗まれているハズだ。

モレストン共和国は、あまり治安がよくないようだ。いきなりスリは出現するし、なんでも盗賊の街まであるらしい……。

ナスールの街

港から海沿いにず〜っと北へ進むと、ナスールの街に出る。ここで特筆すべきことは武器屋の品ぞろえだろう。聖なるつるぎ、ヨロイ、たてはそろえておいて損はない。あとで出てくるダイヤの武器シリーズよりもリーズナブルだしね。

もちろん、ディーナ姫の情報をはじめとして、いろいろな話も聞ける。また、レス5などの強力な呪文を授けてくれる老人もいる。

ファエトの村

どうやらディーナはファンガスの街の人に買われていったらしい。そこで、ファンガスを目指す途中に寄ることになる村がココだ。ここには記憶喪失の考古学者がいるが、彼はあとで重要になってくるぞ。

村長の家には考古学者がいるのだが、一部の記憶を失っているらしい。何を言おうとしているのか。

ファンガスの街

ここが悪名高い盗賊の街だ。どうやらディーナは親分的な存在の盗賊に買われていったらしいが……。

さて、なぜかゲイルは街に入るのをいやがる。どうやら重大な秘密があるらしい。

実はゲイルはこの街の出身らしい。しかも、大盗賊ゲイルの息子だというのだ！ え〜っ。

モレストン共和国で登場するモンスター

アギール

アギールが3人で出現した時は、力を合わせて強力な攻撃をしかけてくるので注意。さっさと1人でも倒してしまえば、その心配はなくなる。

バーストハウンド

アギールが1人で登場すると、間違いなくバーストハウンドを呼び寄せる。誰かがダメージを受けると、その血を見て興奮し、すばやさが上がってしまう。

岩石魔人

時々、岩石のかけらを飛ばしてくるが、これに当たると通常よりも大きいダメージを受けてしまうので気をつけて。思ったより攻撃力は高くない。

ファントム

コイツがまわりを飛び回ると、激しい悪寒に襲われ、すばやさが下がってしまう。HPが多く、なかなかカタがつかないが、そんなに恐れることはない。

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

ロックマンメガワールド

武器を全部見せちゃうよ〜ん！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●カプコン
●10月発売予定
●8,500円
●ACT
●16M＋B・3

ROCKMAN MEGA WORLD SAMPLE PUSH START CAPCOM

1、2、3を全部クリアするとワイリーステージが現れる!!

ファミコンで人気を得たあの「ロックマン」を、メガドラで楽しめるのがこのゲームだ。前回までは1、2、3の紹介をしたけど、今回はなんとメガドラオリジナルのステージを公開しちゃうぞ。その名もワイリータワー！このステージは、1、2、3をクリアした人だけが遊べるステージで、そこにはメガドラオリジナルのボスが3体もロックマンを待ちかまえている。ワイリータワーというだけあり、このゲームの最終ステージになっているのは確かだね。待ってろワイリー今行くぜ！

ワイリータワー!?

新たに登場したステージがコレだ！ その前に、1、2、3をクリアしていないと出てこないぞ。このステージを遊ぶタメならクリアするしかないでしょ！

ボスは3人!!

ワイリータワーを選ぶと、この3体のボスが最初の相手となる。なんか西遊記な感じだよね。詳しいことは右のページを見てくれ。

好きなのをセレクトせよ！

なんとワイリーステージを始めるにあたって、1、2、3の武器とアイテムを自由にチョイスできる！ すごいシステムだぜっ！

武器一覧

武器は1で6つ、2と3がそれぞれ8つずつだ。ワイリータワーに何を持っていくかは自由だが、同じタイプの武器を持っていっても意味がない。そこで、武器の評価を3つ星で表してみたぞ。

ROCKMAN

1の武器では、攻撃用よりも、特殊な効果を発揮するものが多い ファイヤーとサンダーが使えるかな

ローリングカッター
ブーメラン状に動く武器。威力はそこそこあるが、単発でスピードが遅いのが難かも。

スーパーアーム
岩ブロックを取り除くことができる。武器としてより道を開くためによく使うぞ。

アイススラッシャー
当てた敵の動きを止めることができるが、破壊はできない。あまり使うことはないかも。

ハイパーボム
投げたあと一定時間で爆発するが、その時間がやや長め。使う場所があまりないのも事実。

ファイヤーストーム
シールド＋ショットという使いやすい武器。エネルギーを消費するが、装備として傑作。

サンダービーム
攻撃範囲や当り判定が大きく、攻撃威力もある。スピードがやや遅いのがタマにキズだ。

ROCKMAN2

ステージを進む上で、役に立つ武器が多いのが2なのだ メタルブレードとリーフシールドは重宝だ

メタルブレード
縦横斜めと自在に投げられる。スピードが速く、使い道がかなり広い万能武器なのだ。

エアシューター
斜め上に3つ並んで飛んでいく。空中の敵に使えるが、他にはあまり使い道がない…か!?

バブルリード
スピードがなく、武器としてより落し穴を探したりに使える。威力は見かけによらず大。

クイックブーメラン
連続して3つの小さなブーメランが発射される。エネルギー消費も少なく、連射もできる。

クラッシュボム
単発ながら、スピードが速い。カベに着くと一定時間で爆発。しかし、実用性は低い。

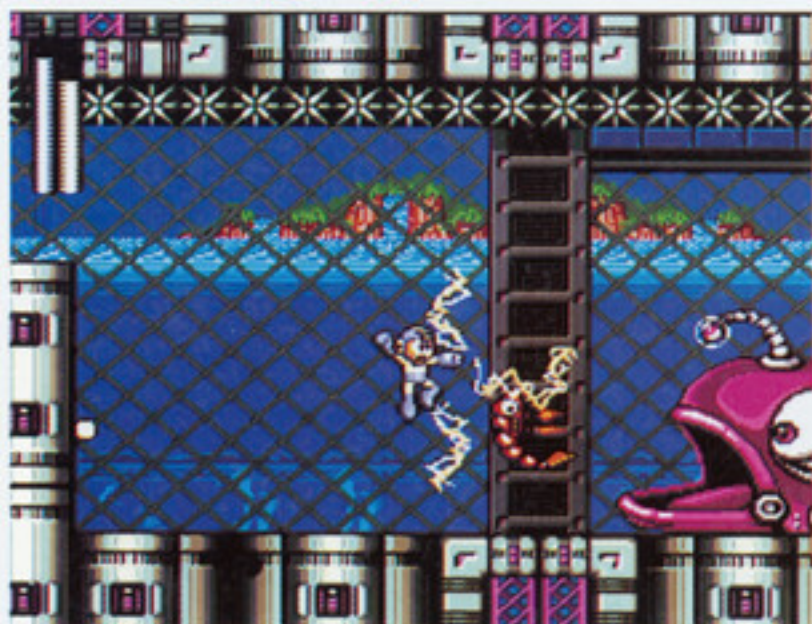
タイムストッパー
画面中の時間を止められるすごい武器。しかし、その間は攻撃ができない。実戦不向き。

アトミックファイヤー
タメで3段階に大きくなる。スピードも速いが、タメの時間が長いのでボス向きかも。

リーフシールド
ザコなら1発で破壊できるバリア武器。飛ばさずにおけば、周囲はアイテムだらけに…。

3人のボスキャラは西遊記なのだ!?

ワイリータワーで最初に向かう3体のボスステージは、今までプレイしてきたシリーズ1、2、3の敵やトラップで構成されている。それらをクリアすると、いよいよワイリータワーへと潜入できるのだ。でも甘く見ると、同じ場所でミスしたりするので慎重に進もう。まずはボス3体だぞ！

水中もあるぞ!!

水中ステージは、メガウォーターーがボスだ。こいつは3にいた敵だね。天井にはハリがあるし、操作がムズいぞ!?

1、2、3敵キャラの応酬!!

スネークマンの敵がそのままバスターロッドGのステージに。でも、もう大丈夫だよね。ノーマルショットでチョチョイのホイだ！

ジャマシィが大量に出る場所。ここは、ハイパーストームHのステージだ。アイテム集めにはもってこいの場所かもしれないぞ。

棒術の使い手!! ショットがきかない!?

ちっちゃくて、動きが機敏そうだ。棒を回転させて、ショットを跳ね返すぞ。いつ、どんな武器で攻撃すればダメージを与えられるんだろう？

今度は空中でロックマンを突くぞ！ まさに如意棒みたいな武器。あんな高いところにいたんじゃショットもとどかないし、どうすればいい!?

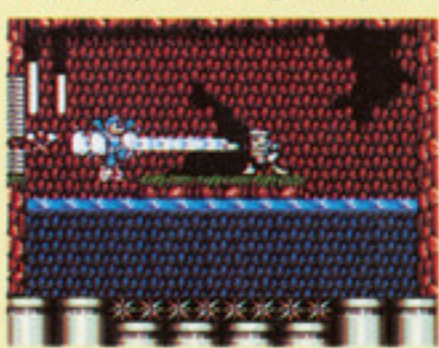
バスターロッドG!

Dr.ワイリーが、「西遊記」の孫悟空をモデルにして造りあげたロボットで、孫悟空であるという理由だけでなんとなくリーダー格になっている。棒術に長けていて、その鋭い突きは空気をも斬り裂くといわれている。

水を使った個性豊かなヤツ!!

メガウォーターS!

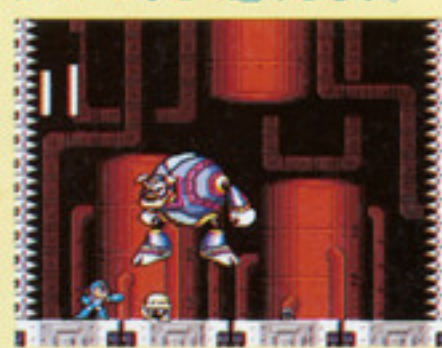
同じくワイリーが沙悟浄をモデルにして造りあげたロボットだ。バスターロッドがリーダーなのを面白く思っておらず、ひそかにリーダーの座を狙って日々技に磨きをかけている努力の人。しかし、沙悟浄の形態がどうもリーダーとしてはピンとこないという事実に人知れず悩んでいる。水を使った攻撃が得意である。

水のバリアを張って、攻撃を阻止してる。バリアをはがすんだ。

おっと、水を噴射してロックマンを水圧で弾き飛ばしてきた。

パワーと回復!? 手ごわいか!?

バスターロッドとメガウォーターの確執を見て心を痛めたワイリーは猪八戒の性格をかなりのんきなものにして、バランスを取ることにした。結果、3人は仲良くなったが、ハイパーストーム自身の攻撃方法がどうも甘いものになってしまったようだ……。

ハイパーストームH!

吸い込まれるぅ。今はとにかくダッシュなどで逃げるしか。

今度は踏みつぶし攻撃か。上からはメットールも降ってくる！

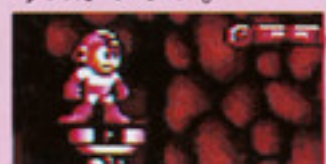
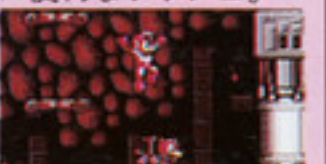
ROCKMAN3

1と2のアレンジ系が多い3は、決定的に強い武器というものがない。使えるのはきっとわずかだろう。

ニードルキャノン	マグネットミサイル	ジェミニレーザー	ハードナックル
3連射ができるスピードの速い武器。貫通力もある程度ある。ノーマルショットの代用に。	スピードがあり、敵を追尾してくれるビギナー向き武器。しかし、威力はあまりない。	反射レーザーだが、スピードがあまりない。狭い通路などでなら威力を発揮してくれる。	ロケットパンチ。スピードはないが、威力は絶大。特定の壁も破壊可能。実戦には不向き。
タップスピン	**サーチスネーク**	**スパークショック**	**シャドーブレード**
体当りができる武器だが、実用性は武器の中で最も低い。使える場所もほとんどないかも。	地形にそって進む。3連射でき、それなりに使える。決定的なものはないが、そこそこ。	当り判定は大きいが、スピードがない武器。特にこれといったモノがない。ウムムな武器。	メタルブレードのブーメランタイプだが、スピードがないのでそれほど使えない。

SUPPORT ITEM

ラッシュアイテムでほとんどがフォローできるんじゃないかな。あとは、アイテム3号などがオススメ。

マグネットビーム	アイテム1号	アイテム2号	アイテム3号
空間に足場を作る。トゲ地帯の通過や、高い所に登る時などに使えて、初期ながら有能。	垂直の高い場所に登るのに使う。一定時間で消えてなくなってしまうのがツライ。	エネルギーのかぎり水平に進んでいき、スピードも上がっていく。融通がきかないかも。	壁づたいに上へ登っていく。エネルギーのある間出現している。1号の改良版だろう。
ラッシュコイル	**ラッシュマリン**	**ラッシュジェット**	
かなり高くジャンプができる。高所のアイテムなどを取る時に非常に便利なラッシュ。	水中を自在に移動可能。ショットも発射でき、エネルギーも呼んだ時だけしか消費しない。	乗っている間、エネルギーを消費するが、自在に移動できる。ショットも撃てるぞ。	

メーカーさんからひとこと

Dr.ワイリー率いるスーパーロボット軍団の魔の手が迫る！ 地球があぶない！ うなれロックバスター！ 戦えロックマン！ ロックがやらなきゃ誰がやる!! ……と、いうわけで「ロックマンメガワールド」いよいよ登場!! こいつァすごいぜ!!

モータルコンバットII 究極神拳

MK IIと呼んで友達に差をつけよう

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- アクレイムジャパン
- 9月9日発売
- 8,800円
- ACT
- 24M

究極神拳は最後のお楽しみ!! その前に叩け!!

画面取り込みのリアルなキャラとショッキングな技で話題になった前作を、さらに上回る激しさで登場した「MK II」。24メガカートリッジで、移植度も申し分ないデキになっている。今回使える格闘家キャラは、前作からさらに増えて12人。しかもより個性的なヤツらがワンサカいるんだからたまんない。では早速、キャラクター解説と必殺技コマンドを紹介しよう。当然、究極神拳もあるが、出し方はまだ秘密。まずキャラを使いこなせなきゃ意味なしよ／

12人の選ばれし者!!

再び悪夢が!!

新キャラクター多数登場／どいつもコイツもひとクセありそうだ。従来のキャラもコスチュームが違うぞ／

殺戮の宴

女性キャラクターが2人／しかも、姉妹だ。彼女らは魔界の戦士なのだ、また再び殺戮の宴が…。ホワァ／

対戦で勝つには、基本連続技が大切だ!!

HP(ハイパンチ)×4+LK(ローキック) LP(ローパンチ)×3+LK(ローキック)

上の通常技の連続は、1発目が当たれば必ず入る連続技だ。対戦時などには、特に有効なので覚えておこう。対COM戦だと、最後のローキックの後に足払いで必ず返されるので、注意してね。

HP(ハイパンチ)×4+必殺技

上の連続技の応用で、対COMに反撃されないのがこの連続技。使えるキャラは限定されてしまうが、つながることは覚えておいてソンはない。ハイパンチのあとにスキができないようにして。

ジャンプキック+足払い

飛び込みからの連続技。最初のジャンプキックはちょっと深めに入れないとならないので、ちょっと難しい。でも、うまく決まれば形勢逆転になるので、2Pをダミーにして練習し、できるようになろう。飛込み攻撃の基本だからね。

ジャンプキック+必殺技

上の連続技のアレンジだが、できるキャラが限定される。MK IIでは、キャンセルをかけられるので、どの技につながるのかをしっかり覚えておくことも必要だ。ここに上げた連続技は、対COMにも通用する。できないとまず勝てないぞ。

このページの技の説明で使われている略字は以下のとおり。HP（ハイパンチ）LP（ローパンチ）HK（ローキック）LK（ローキック）B（ブロック）なお、各キャラの必殺技コマンドは、原則として自分が右向きの時のものとしている。また、（←+HP）や（HPLP縦並び）などは、そのボタンを同時に押すことを示している。

究極神拳は1人2つある!!

MK IIの究極神拳は、さらに激しさを増している。それに、1キャラに2つもあるんだからすげーんだこりが。その衝撃度は前作をも越えるぞ。どっちで葬るかは君の自由だ。それと、究極神拳の他にもちょっと変わった勝ち方もある。ちょっと右見てよ、ミギ。

毎度おなじみ「フィニッシュヒム／」の画面。入力っ／

君はどっちでやるか!?

正統派ジョニーでさえコレなんだから。他のキャラなんかもっとスゴイ。どうなってるんだぁ／

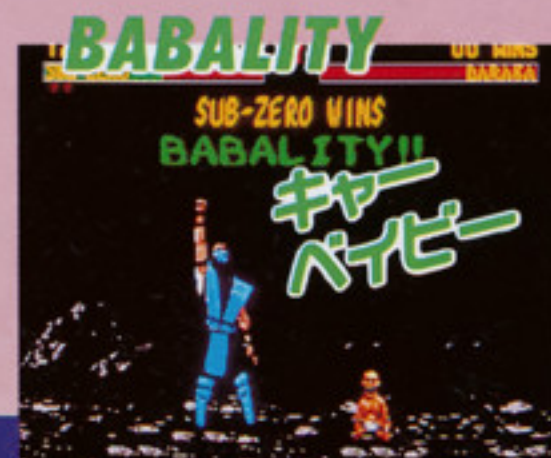
戦ってばっかじゃ心がかわく…

そう、究極神拳だけがMK IIじゃない。勝ち負けだけのすさんだ格闘シーンに一石を投じるのが、このフレンドシップとベイバリティなのだ。どっちも相手の殺気をそぐばかりか、微笑みさえ誘ってしまうことは確かだ。昨日の友は今日も友。なぁかぁよぉくねっ／

FRIENDSHIP

新生シャンツンのフレンドシップだ。満面の笑みを見よ／

BABALITY

キャーベイビー

相手を赤ん坊にしてしまう。よくわかんないが、なんかおかしい。全キャラ見てみたくなるね。

ハイアップ。こんな顔されたんじゃ闘う気が起きないね。キモチワルゥ〜。

リュウ・カン
LIU KANG

今回全員に飛び道具があることでその特徴がなくなったリュウ・カンだが、ソツのないキャラとなり使いやすくなった。

鳳凰北拳	鳳凰南拳	逆龍脚	空打裂傷脚
→・→・HP	→・→・LP	→・→・HK	LK 5 秒タメ

ベストオブ少林寺マスター!!

リュウ・カンの飛び道具は、上下段で撃ちわけが可能で、しかも北拳は空中でも出すことが可能なのだ。ジャンプの着地直前や直後にすぐ出せる状態になっているので、有効に使おう。逆龍脚は、技の出るスピードが速い。突然遠い間合いから出しても当たる確率は高いぞ。空打裂傷脚はボタンタメ技で、離すと出る。常にタメを作っておくことが肝心だ。キャンセルで出すこともできるので、飛び込み攻撃から狙ってみるといいだろう。

COMBO!

ジャンプキックから裂傷脚、北拳、逆龍脚でコンボ。最初のキックはスカしてめくりぎみでもいい。素早く入力しよう。

クン・ラオ
KUNG LAO

新キャラの彼は、攻守の技を持っている。しかし、決定的な技がないのも確か。相手を翻弄する闘い方がもっとも有効だろう。

アウトオブタイム	デスハッター	ダイビングキック	スパイラルプロテクション
↓・↑	←・→・LP	ジャンプ中↓+HK	↑・↑・LK

少林寺の勇者の強さを見せろ!!

４つある必殺技中で、直接攻撃になる技は２つ。アウトオブタイムは、追いつめられた時に有効で、相手の後ろに回ることができる。飛び道具のデスハッターは、飛ばしたあと十字キーの上下で方向が変えられるぞ。ダイビングキックもふつうのジャンプと見せかけて突然出すのが使える。スパイラルプロテクションは、相手の飛び込みや追いつめられた時に防御として使えるが当り判定がやや狭いのが難点。深い飛び込みから出して連続技にしてみよう。

COMBO!

クン・ラオは、これといったコンボがない。そのかわり、HP×４から、スパイラルでコンボになっているぞ。

ジョニー・ケイジ
JOHNNY CAGE

リュウ・カンよりも技が変更された彼だが、新しい技はどれも強力なものばかりだ。しかし、飛び道具はやや慣れが必要か。

スターダスト・フラッシュ	スターダスト・ロー・フラッシュ	ホログラムアタック
→・↘・↓・↙・←・HP	←・↙・↓・↘・→・LP	←・→・LK

ライジングアッパー	ダイヤモンドクラッシャー
←・↓・←・HP	B+LP

最強のアクションスター

スターダストフラッシュは、放物線を描いて飛んで行く飛び道具だ。使い勝手はローフラッシュの方がいいだろう。また、ライジングアッパーはほぼ無敵なので、飛び込みなどには特に有効になっているぞ。

COMBO!

LP×４からダイヤモンド。垂直ジャンプキックからすぐホログラムだ。だが、ダイヤモンドは女性には入らないのだ!!

リープテイル
REPTILE

前作では隠れキャラだった彼も堂々の登場。妖しい技を有し、使い方しだいで対戦において最強かもしれないのだ。

唾虫波	蛇拳孔	狂影爬	スライディングアタック
→・→・HP	←・←・HP LP	B押しながら↑・↑・↓・HP	←+HK LK

怪しげな必殺技で攻めろ!!

蛇虫波は、ノーマルな上段飛び道具。蛇拳孔は、出るまでが遅く、スピードもないが、当たれば相手が自分に向かって飛んでくる。そこへパンチが当てられるぞ。狂影爬は、姿を消す荒技。相手に見えないが、操作してる自分もどこにいるか解らない。でも、飛び道具を出せば位置がわかる。ダメージを受けるまで消えたままだ。この技からのスライディングは、相手にとって驚異になる。基本はスタートしてからすぐ狂影爬。これっきゃないぞ。

COMBO!

リープも技がつながりにくい。そこで、突進技ができるキャラのみのコンボを紹介。HP×４、HK+←、で必殺技だ。

サブ・ゼロ SUB-ZERO

前作でも技が少なかったサブ・ゼロだが、今回も必殺技は3つのみ。しかし、それだけ強い技なので、使い込めるキャラだ。

凍気波	氷零波	氷流脚
↓・↘・→・LP	↓・↙・←・LK	←+HK LK

滑らせて攻撃が基本戦法だ!!

凍気波は、前作と同じく相手を凍らせて動きを止められる飛び道具。新しく入った氷零波は、地面に氷を張って相手を滑らせるのだ。滑っているあいだ、相手は操作不能。また、連続して滑らせると1発目は自分に向かって滑って来て、2発目は遠のいて行くのも覚えておこう。これらの技からアッパーでの攻撃がメイン戦法となるだろう。氷流脚は、リープテイルと同じスライディング。これを絡めて闘えば、終始流れを自分のモノにできるハズだ。

COMBO!

まず凍らせてジャンプキック。起き上がる直前に氷零波で滑らし、アッパー。そして追い打ちのスライディングだ。

シャン・ツン SHANG TSUNG

若返ったシャンツンの必殺技は飛び道具と変身能力だけ。しかし、それがクセモノ。全キャラを使えるマニア向けのキャラだ。

邪炎波	邪炎連波	邪炎惨連波	邪心胎拳
←・←・HP	←・←・→・HP	←・←・→・→・HP	――――

全キャラに変身可能こりゃ死ぬ!!

3種の邪炎波は、出るのも弾のスピード自体も速いので、かなり使える技になっている。特に3連続して出る邪炎惨連波はすぐ出せるように練習だ。また邪心胎拳は、一定時間他の11人のキャラに自由に変身できる門外不出の必殺技(各キャラによってコマンドは異なる)。しかも、彼らの究極神拳までも使えてしまうのだ。使い方によってかなり驚異となる技だが、他のキャラを使えないとあまり意味はない。シャン・ツンは熟練者向けのキャラだろう。

COMBO!

シャンツンもこれといったコンボがないが、LP×3から邪炎連波がつながる。邪心胎拳での、他のキャラのコンボも一興。

キタナ KITANA

女性キャラキタナの必殺技は、攻撃と防御のバランスがいい。相手の動きを見て闘えば、かなり有利な闘いができるハズだ。

扇斬拳	扇闘拳	扇釘拳	舞空打
←+HP	→・→・HP LP	←・←・←・HP	→・↘・↓・↙・←・HP

なんてったって扇釘拳が強いぞ!!

扇斬拳は、技のリーチがやや短い。ただ、通常技ライクで使えるのが救いだろう。逆に扇闘拳は、食らった相手が必ず倒れるので、反撃技として使うことができ、空中でも出せる。そして、最大の特徴である扇釘拳は相手を操作不能のまま空中へ浮かばせる技で、飛び込み攻撃の迎撃として使える。さらに追い打ちをかけることも可能だ。ズームパンチは、あまり使う機会はないが逃げとして使うことができる。しかしコマンドが入れにくいのが難だ。

COMBO!

これはややタイミング勝負。HP×4から扇釘拳。ジャンプパンチ、空中扇闘拳だ。ジャンプしたらすでに入力しておく。

ジャックス JAX

パワー主体と思われがちなジャックスだが、実は飛び道具と特殊な必殺技で押せるキャラなのだ。使うのが結構楽しいぞ。

ガイアウェイカー	パワーグラブ	マグナムブレード	パワーショック
LK3秒タメ	→・→・LP	→・↘・↓・↙・←・HK	接近してHP

パトリオットスープレックス
ジャンプ中B

つかみ技とガイアウェイカーだ!!

ガイアウェイカーは、地面に立っている相手なら防御していてもダメージを与えられる。パワーグラブはつかみ技だが、間合いがやや狭い。相手をピヨらせるパワーショックも間合いが狭く、あまり使う機会がない。逆にパトリオットスープレックスはすごく簡単に出せる空中投げなので、ことあるごとに使おう。飛び道具も速いぞ。

COMBO!

ジャンプキックからすぐ足払い。起き上がりをパワーグラブでつかみ、ボタン連打で×5回殴る。最後はガイアでキメ。

ミレーナ MILEENA

姉のキタナと違い、必殺技が少ないミレーナだが、技自体のスピードが速く、速攻で闘えるキャラだ。相手を翻弄できるぞ。

リフト・ドロップ	グランド・ダッチロール	サイブラスト
→・→・LK	←・←・↓・HK	HP 2秒タメ

スピードで勝負ができるキャラ!!

リフトドロップは出るまでが遅いので読まれやすく、防御されると着地までがゆっくりになってしまい、かなり危険になる。不意に出すのを心がけよう。しかし、グランドダッチロールはコマンド入力直後に前触れもなく出せるし、スピードも速い。かなり使える技だ。飛び道具のサイブラストも、スピードがあり連射が可能。また空中でも出せる。サイブラストの合間にグランドダッチロールを出し、遠距離戦主体で闘うのがベストな戦法だろう。

COMBO!

このキャラも突進パターンコンボ。HP×4、HK＋←、すかさずダッチロールで追いかける。最後は牽制のサイブラ。

バラカ BARAKA

コマンドがやさしい上に、ソツない技を持つバラカは、新メンバー中で一番使いやすい。初心者向けのキャラといえるだろう。

斬深剣	斬空波	斬刻剣	連　脚
←＋HP	↓・↙・←・HP	←・←・←・LP	接近してHK×3

使いやすさはイチバンの新キャラ

斬深剣は、キタナの扇斬拳と同じく、通常技の感覚で使えるぞ。飛び道具の斬空波もスピードが速く、連発が可能だ。斬刻剣は、出ている間は相手を吸い込む技なのでかなり使え、飛び込みの迎撃にいいぞ。ただ、相手が間合いの外にいると、終わるまで何もできないので危ない。足払いのリーチより短いのも難点だ。連客は、技が特殊なうえに接近技なので、連続技にからめた使い方しかできないだろう。相手を追いつめてから強くなるキャラだぞ。

COMBO!

バラカもクン・ラオと同じくコンボが少ない。とりあえず、HP×4からキャンセルして斬刻剣がつながるようだ。

スコーピオン SCORPION

相手を捕まえて引き寄せるバトルハプーンが特徴的なスコーピオンだが、他の必殺技も使えるものが多い。ファンも多い!?

バトル・ハプーン	幻影拳	蠍双脚	幻空脚
←・←・LP	↓・↙・←・HP	→・↘・↓・↙・←・LK	ジャンプ中B

ハプーンですべてをつかまえろ!!

バトルハプーンは、いわずもがなの技。連続パンチの後に出せば、かなり強い。しかし、相手もそれは知っているハズ。不意に出せるようにならないと、防御されたり迎撃されたりする。幻影拳は、基本的に前作と同じだ。蠍双脚はリーチのある投げ技で、かなり使い勝手がいいが、防御されたりしゃがんでいたりするとスカされてしまうぞ。幻空脚は、ジャックスのパトリオットスープレックスと同じ要領の空中投げだ。今回は、蠍双脚メインか!?

COMBO!

前作からの黄金パターン。ジャンプキックからハプーン、アッパー。見せるならアッパーでなくHP×1、蠍双脚でも。

ライデン RAYDEN

ほとんど必殺技の変更がないライデン。だが、それは最もバランスの取れたキャラだからだ。それでも、接近技が増えたぞ。

雷　拳	ミサイル・アタック	テレポート	電流拳
↓・↘・→・LP	←・←・→	↓・↑	接近してHP3秒タメ

接近戦とテレポートをつかいこなせ

雷拳は、ノーマルな飛び道具だ。ミサイルアタックも前作同様で、不意に出すことでかなり使える技だ。しかも、空中でも出すことが可能になっているのだ。着地寸前に出せば、相手の頭ぐらいの高さに当たって飛び道具にも迎撃されにくい。また、テレポートがかなりしやすくなっている。新技の電流拳は、間合いが狭く、接近していなくてもタメを解除することで技が出てしまうので、注意して使わないと大きなスキになってしまう。注意しよう。

COMBO!

ジャクスのと同じくジャンプキックから足払い。そして起き上がる前に接近して雷流拳。最後はタイミングが必要だ。

メーカーさんからひとこと

MKIIの対戦は社内でも伝染病のようにはびこっています。人気はサブゼロ、キタナ。MKIIの情報はアクレイムコール（03-3730-9767）まで。（MIGHT）

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

LUNAR -ETERNAL BLUE-

開発進行中！ 今回は要チェック事項満載だぞ！

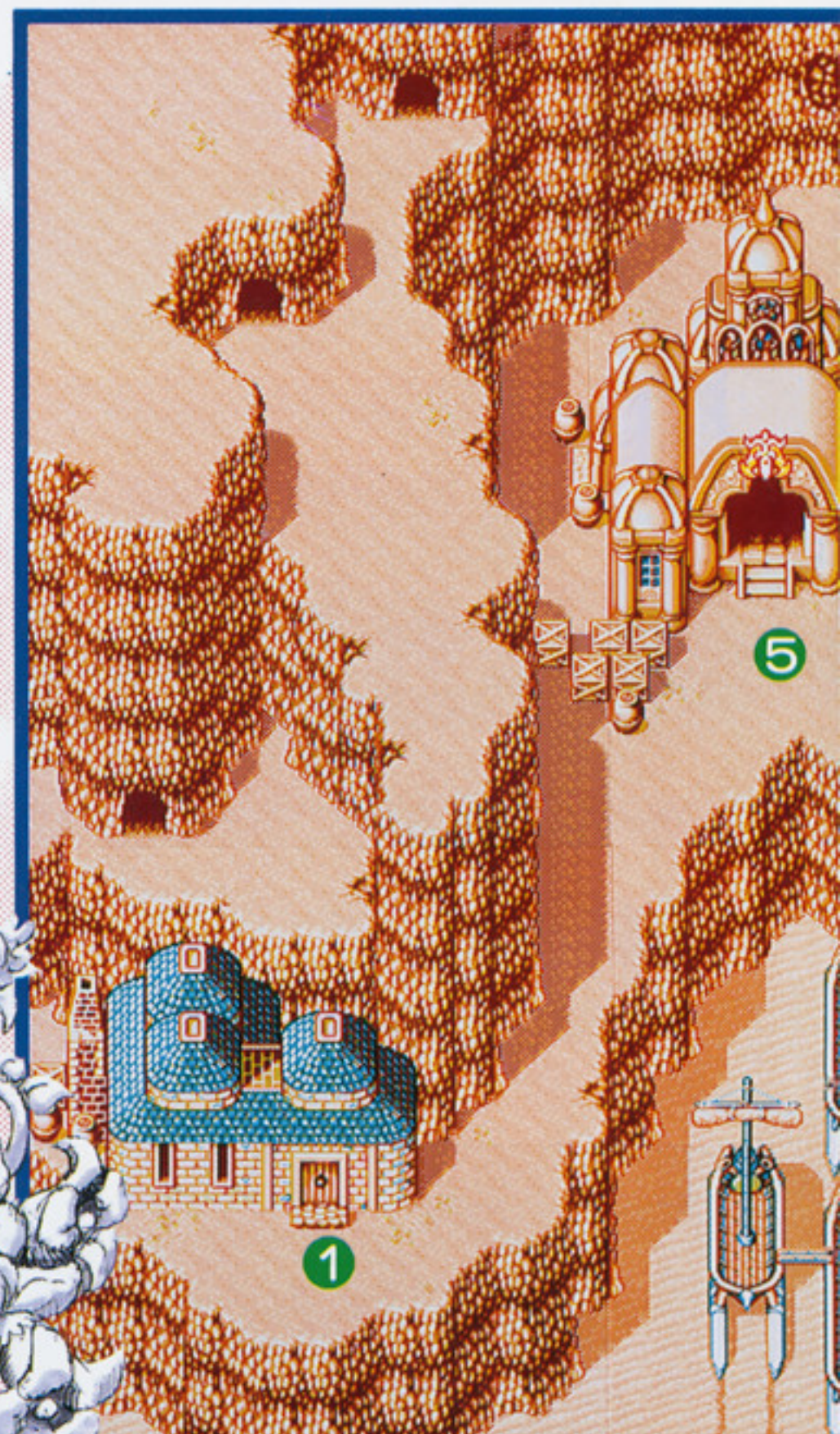
ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ ?%　1人プレイのみ

ひさびさのゲーム紹介記事登場！ 今月はラーパの村の総力特集とキャラクター別魔法＆技の紹介だぜい！

序盤の重要地点 マップつき！ ラーパの村徹底研究！

開発もいよいよ佳境に入り、少しずつヴェールを脱ぎ始めた「LUNARII」。いよいよ今回はタウンマップの登場だ。今回紹介するラーパの村は以前から少しずつ紹介していたが、今回は建物の位置から内部の様子、そして村中での会話まで徹底的に紹介していくぞ。

このラーパの村は辺境の砂漠地帯に位置し、岩山を階層状に切り崩した造りになっている。砂上を走る舟状の乗り物(マップ下部参照)で他の地域との交易をしている、いわば砂漠の港町といったところか。村中の人々も港町らしく(？)荒っぽい人が結構多い、そんな村だ。

凍てつく氷原。誰も訪れることはおろか生命の息吹さえ感じさせないその場所にその巨大な塔はそびえ立っていた。そしてその塔の奥深く、すべての世界から守られるかのようにただただ眠り続けている少女がいた。ルーシア。彼女は本来ならこのまま眠り続けるはずであった。が、彼女は目覚めさせられてしまった。不測の事態によって。雲の切れ間に白く輝く月が赤く燃える姿に変わる！ それこそが彼女を揺さぶり起こした悪夢に他ならなかった「ルナが……」。この彼女のあえぎにも似たつぶやきが、すべての始まりを告げたのだった……。 (続く)

LUNAR ETERNAL BLUE

6 こっ、これは？

魔法世界ルナを創造したといわれる伝説の女神像。女神アルテナは４匹の竜を統べ美しい大地を祝福し、転生を繰り返しながら人々と世界を統治されたという。月を抱き優しい微笑みを浮かべているこの像こそ、まさしくアルテナを表すものだろう。そしてこの女神も伝説化してしまった今、再びアルテナはルナの大地に転生された。世界の危機を知らせ人々を導くために……。

1

5

5 アルテナ神殿

アルテナ神団が建てたアルテナ神(？)をまつっている神殿。どの町にも見られるものだ。

武器らしきものを持つアルテナ神像。なんだか昔と雰囲気が違うぞ。

じゃ、これは？

アルテナさまに　祈れば
すぐに楽になりますぞ

  キャラクターイラスト／窪岡俊之　イメージイラスト／佐藤 肇　※画面は開発中のものです。

完全版 これがラーパの村だ！

もともとは開拓者や商人の村であったラーパの村だが、最近はあちこちから古傷を持つ流れ者達が集まるところになっている。そんな土地柄、酒場内はいつも大繁盛だしギャンブルもちょくちょく行われている。またこの村にはあらくれ者が多いのかケンカもしばしばあるようだ。そんな村だから、村全体がおのずと自由気ままな雰囲気に包まれている。また皆一様にスネに傷持つ身だからこそ他人の古傷には触れないという暗黙のルールがこの村にはあるのか、他人にはあまり干渉しない雰囲気がある。ヒイロ達はここでロンファと出会うことになる……⁉

1 民　家

過去を捨て、この村で新しい人生を生き始めたせいか、住人の家財はわりと質素だ（ギャンブルのしすぎか？）。あらくれ者の多い村ではあるが、昔から住んでいる老人など気性のおだやかな人も中にはいるようだ。

石造りの建物の中はわりと簡素にしつらえてある。ベッドが2つということは住人は夫婦かな。

きわめて質素な部屋。台所がないからたぶん男の独り暮らしだろう。

この村の老人はきっと元商人などだった人だろう。他の人よりおだやかな性格のようだ。

「この村は流れ者の集まる村
ガラの悪いれんちゅうが
多いから気をつけることじゃ」

2 村長の家

ラーパの村全体を見渡せる高台にあるこの建物は、部屋数も多くメイドもたくさん使用しているようだ。それに、建物の入口には用心棒の見張り所らしきものもある。もちろんラーパの中で一番大きな建物だ。たぶんこの村の村長は、かなりの権力と財力をもっているのだろう。しかし、ラーパは、ギャンブルの盛んな土地柄だけあって、中で働いているメイド達の間でも賭けは蔓延しているようだ。

すげー村長だな

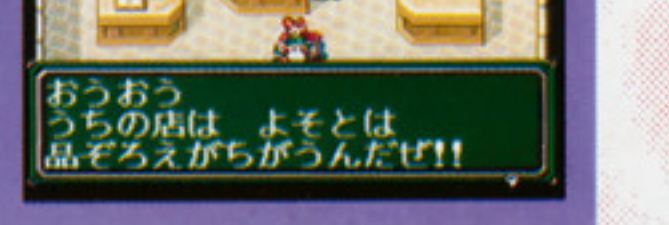
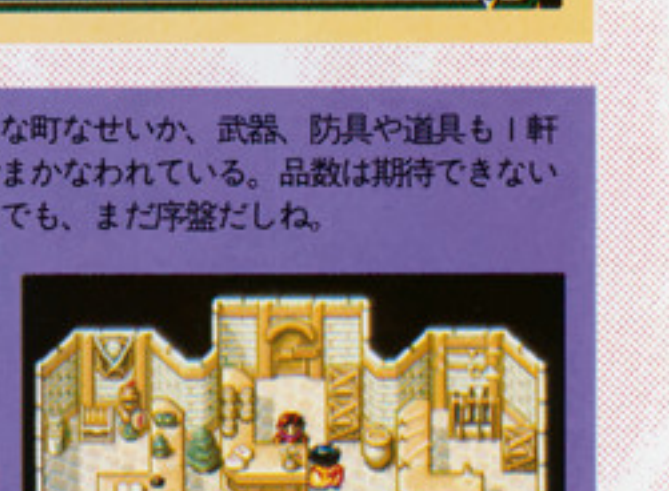
ほんとにこの村はギャンブル好きな人が多い。女が村長と賭けをするとは……！

「わたしね　村長さんと
かけをしたのよ！」

いかにも場数踏んでます、って感じの村長。彼なら賭けごとしててもおかしくないよな。

「おれが　ラーパの村の村長だ!!
この村で　困ったことがありゃ
相談にのるぜ！」

そうか。ここは過去を捨てたい人にとっては最後の楽園ともいえる村なのか。

「この村はね
過去を忘れたい人が
たどりつくところなのよ」

賭けごとってのは上下関係もへったくれもないけど、あとあと仕事にひびくみたいね。

「メイド頭はきびしいし‥‥
このあいだ　わたしに
かけで負けたからかしら？」

屋敷が広いだけに使用人も多いよう。この屋敷内で次の町ダルトンの情報が得られるぞ。

「このラーパの村から
北西にダルトンの港町がある」

3 武器・防具屋

小さな町なせいか、武器、防具や道具も1軒の店でまかなわれている。品数は期待できないか？　でも、まだ序盤だしね。

店に入って左側に武器、右側に防具が並んでいる。店長も豪気な人のようだ。

「おうおう
うちの店は　よそとは
品ぞろえがちがうんだぜ!!」

4 酒　場

この村で最も活気がある場所は、たぶんこの酒場だろう。広々とした店内には酒を片手にギャンブルにいそしむ人がたくさんいる。いくつかの情報もここで得られることだろう。また、この酒場で探し求めた仲間と出会える。しかし、なぜ彼はこの村に住むようになったんだろう……。いつか教えてくれるかな。

ロンファ登場？

酒場で遊ぶ人々の中にロンファらしき人物が…。右上のテーブルにいるのは⁉

あれだけ立派な神殿があるにもかかわらず、神官はいったいどこにいるのか。

「神官‥‥ね
さぁな‥‥知らねぇよ」

これがラーパの村人との会話集だよん！

小さい村ながらも人があふれるラーパの村。出会った人には必ず話しかけてみよう（RPGの基本だよね）。たくさん人がいるからかなり楽しめるぞ。で、道行く人々に話しかけてみると……なんだかロンファの噂ばかり！よっぽどこの村では有名人と見た。でもこれらから察するところによると、かなりバクチの才能があるよう。早く仲間にしたいね。

しっかしロンファってこんなに村中に敵作っちゃって大丈夫なんだろうかねぇ。

ロンファ・・・・・・・・
ちくしょお　あのヤロー!!
おぼえてろよ!!

悪口雑言だらけのロンファって……

あのでっかい建物はね
アルテナ神団とやらが
たてた神殿なのさ!!

この砂漠の辺境地帯には不似合いなほどに立派な神殿。入口に門兵までいるとは！

きっと彼もロンファと賭けをして負けたクチだろう。悔しいんだろうなあ。まあ、その気持ちわからんでもないが。

はくしょん　はくしょん!!
ロンファのやつ　とっとと
帰ってきやがれ!!

ロンファのやろう
また酒場でバクチでも
してやがるのかな

村人にはロンファ＝バクチというイメージが定着しているようだ。まあ、そうだろうね。

またまたロンファの悪口！もうここまでくると驚きもしないな。しかしイカサマまでやるのかロンファって。

わかった　あいつの
いかさまサイコロで
金をまきあげられたんだな？

ロンファはもとはエリート神官だったのか！で、エリート神官の末路がバクチ打ちとは。

ロンファってバクチうちは昔
エリート神官として　幻の都
ペンタグリアで学んでいたのさ

適材適所ってことで… キャラクター別魔法&技のあれこれ

「LUNARⅡ」では魔法は大きく4つに分類される。まず①敵を倒すことにより得られる魔法力を使い個々の魔法をパワーアップしていき新たな魔法を覚えていく強化魔法（仮称）、②通常のレベルアップにより覚えていく戦闘補助魔法、③装備する武器によってその威力が変化する技、そして④アイテム装備により使用できる特殊魔法だ。実際にプレイしてみないとちょっとわかりづらいかもしれないけど、一応頭に入れておいてほしい事項だ。

そもそも魔法とは…

常識では考えられないような不思議な力を用いて、よりよく生きていくために使われる力。一般には白魔法と黒魔法の2つに大別され、白魔法は主に自分を幸せに導くもの、黒魔法は相手の不幸を願ってかけるものとされている。力の強さも人によってかなり違う。

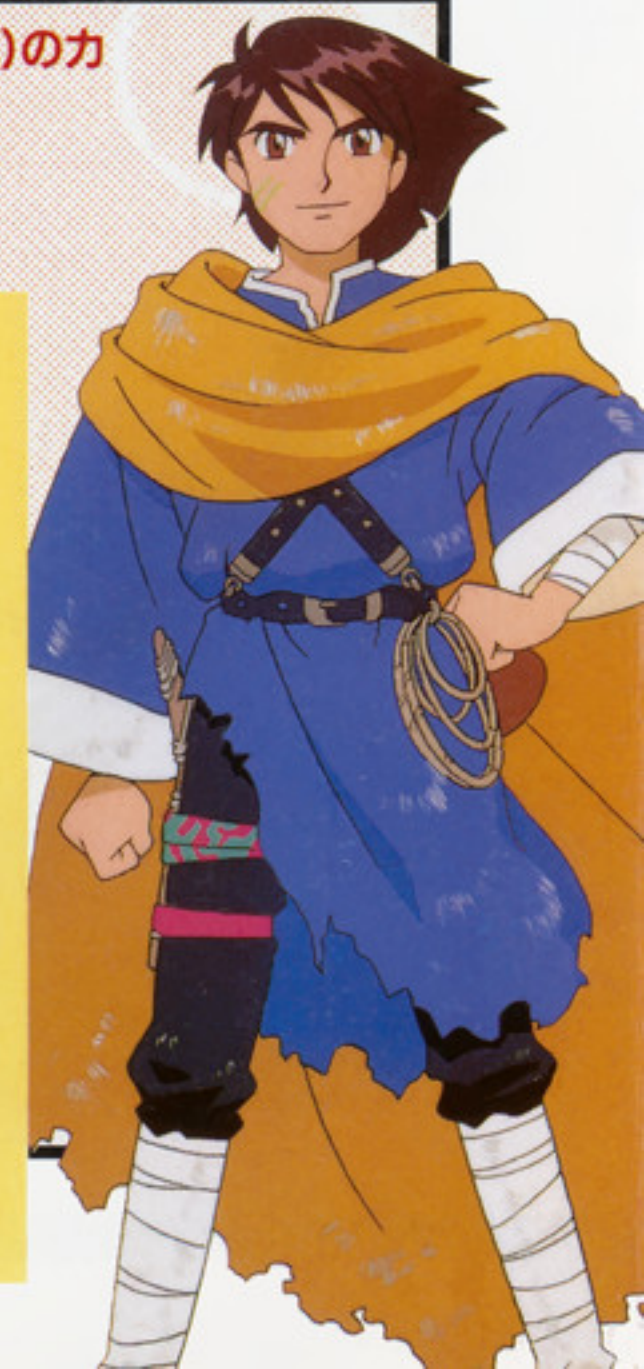
で…

ルナにおける魔法は

各キャラクターが各々の属性を生かして魔法を操る。各魔法には敵単体、敵範囲、敵全体、自分範囲などの対象があり、魔法の力も経験によって強くなっていく。一定レベルに達するとまた新たな魔法を覚えることも。回復が白魔法、攻撃が黒魔法にあたるのかも。

キャラクター別魔法&技その1 ヒイロ編

強化魔法——疾風（風）の力
補助魔法——なし
技——剣技

ヒイロの得意とする魔法は疾風（風）系の魔法。身につけているブーメランによって風を起こし、モンスターを麻痺させたりフィールド外に吹き飛ばしたり、あるいはダメージを与えたりもする。一方の剣技もスピードや鋭さ、素早さといった風をイメージさせる技が多い。

●分身剣（剣技）

分身したままジャンプし、落下時に分身体全員で敵を斬りつける技。ターゲット選択したモンスターの他その周囲にいるモンスターにもついでにダメージを与えることができる。4人に分身して行われる。

●ホイールウィンド

モンスターの周辺に竜巻を発生させダメージを与える魔法だ。ターゲット選択したモンスターはもちろん、周囲のモンスターにもダメージを与えることができる。それに付随する効果として、モンスターを戦闘フィールドの外へ吹き飛ばしてくれることもあるぞ。

キャラクター別魔法&技その2 ロンファ編

強化魔法――祈り(回復)の力
賭博(賭け)の力
補助魔法――眠りの呪法、清めの法力
技――なし

ロンファは祈り(回復)と博打(賭け)の魔法を得意としている。祈りの力は主に味方のHPを回復する。ぜひともレベルアップしておきたい。また博打の力はサイコロを使用して敵・味方にいろいろな効果を与える。成功すると最強クラスの威力を発揮するものもあるぞ。

●運試しのダイス

2つのサイコロの出目の組み合わせによって、11種類の効果が得られる。敵全員のステータスを変化させたり、防御力を一切無視して一律にダメージを与えたりする。また味方全員のHP・MPの回復をすることもある。ただし、出目の中に1つだけ味方がかなり不利になるものが。

●吸収の祈り

この回復魔法は、モンスターから残っているHPを奪い取ってそのHPをパーティーメンバーに分け与える魔法。強い敵との戦闘の場合にはわりと効果があると思われる魔法だ。

キャラクター別魔法&技その3 ジーン編

強化魔法――舞い(踊り)の力
補助魔法――なし
技――?

踊り子であるジーンの特技は、もちろん舞い(踊り)の力。踊ることによって敵を魅了したり、金縛りにすることができるのだ。彼女の強化魔法はモンスターのステータス変化を起こせなかったとしても、モンスターにダメージも与えられるのでおトクだぞ。

●束縛の円舞

彼女の華麗な踊りによって、モンスターを油断させ、その一瞬のスキをついて、注射器を投げつける。その効果は、モンスター1体のみに有効なダメージ+麻痺の複合だ。ナイスバディな彼女なら目を奪われてもいたしかたないんだろうな。

●魅惑の舞姫

魅惑的な踊りを踊り、扇子を振りながらモンスターにハートを投げかける魔法。ターゲットのモンスターにダメージを与えるのはもちろんのこと、ターゲット周辺のモンスター達を混乱させるというオマケつきの魔法。うーん、ス・テ・キ!

キャラクター別魔法&技その4 レミーナ編

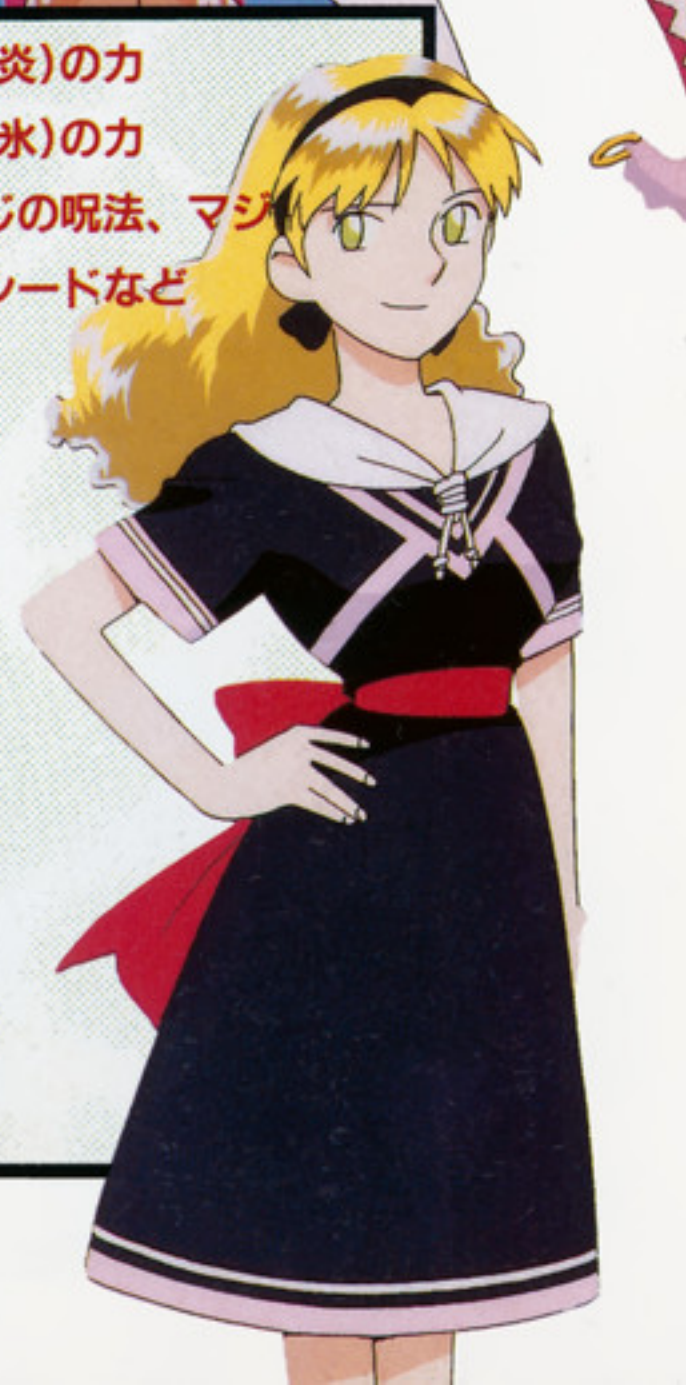
強化魔法――爆炎(炎)の力
氷撃(氷)の力
補助魔法――魔封じの呪法、マジカルシードなど
技――なし

カゲキなお嬢様が得意な魔法は爆炎(炎)の力と氷撃(氷)の力。「LUNARII」ではモンスターにも属性が設定されているので、いかに効果的な魔法でダメージを与えるかがゲームを進めるうえで重要なポイントになるだろう。また補助魔法に敵の侵入を防ぐマジカルシールド、敵の移動力を1にするハイプレッシャーなども持ち合わせている。

●アイスジャベリン

呪文アイスジャベリンを唱えることによって鋭利な氷柱を呼び出し、モンスターにぶつけてダメージを与えるという魔法。これは敵1体にのみ有効。レベルが上がるとさらに巨大な氷柱が降りそそぎ、大きなダメージを与える。

●ヒートサークル

呪文によって巨大な魔法陣を出現させ、その陣上に炎を走らせることによってモンスターにダメージを与える魔法。このヒートサークル効果は、もちろんターゲットに選んだモンスターの範囲内だ。

LUNAR EXPRESS! Special! 3

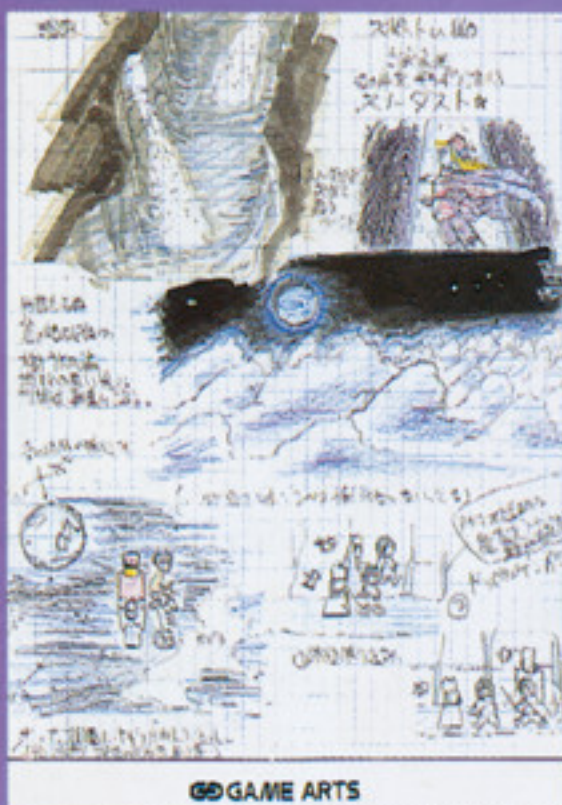
夏休みも終わって新学期。今のうちしっかり勉強しとこうね。だって「LUNARⅡ」が発売されたら勉強なんて手につかないんだから！

㈱ゲーム アーツ公認

GAME ARTS

いつまでも暑い日が続きますね。キツいでしょうけどがんばってください。読者の方々からもたくさんエールがきてますよ。

◀LUNAR-ETERNAL BLUE-設定コレクションVol.7▶

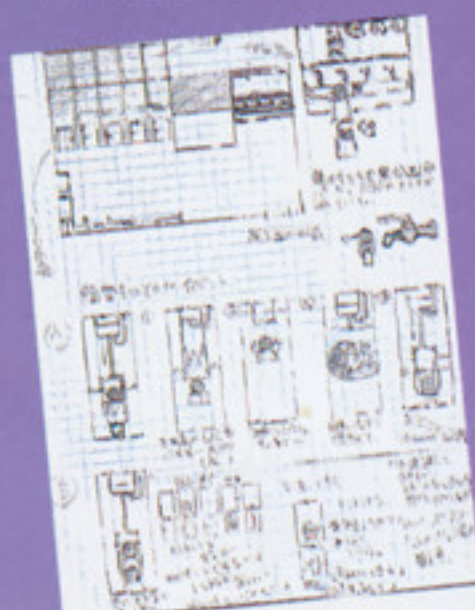
いよいよこのコーナーも７回目。今回も「LUNARⅡ」スタッフによる設定資料をお届けします。今回は暑かった夏を思い出しながら、これからの秋に向けて涼しげな絵をいくつかおりまぜて掲載してみました。でも、こーんなに描いても使われるのはほんのひと握りなんでしょうね。スタッフの方々、ご苦労サマです。それではじっくりご鑑賞のほど！

そびえる樹氷や氷壁など氷関係のアイデアが詰まった雪原風景。きれいだしこのくそ暑い夏にはもってこいの絵だな。うーん、涼しい。

GAME ARTS

GAME ARTS

これは洞窟。暗闇の中でぼおっと光るコケってきれいだろうね。洞窟もどうせ入らなきゃなんないなら、きれいなほうが楽しめるもんね。

GAME ARTS

これがルナ版どこでもドアだ！これを使って出口のないダンジョンから脱出する、と。でもいいかげんに使うととんでもないとこに出るらしい。それもまた一興か。

GAME ARTS

露店もいろいろ。武器や薬草だけじゃなく、お酒とかも道端で飲めるのか。町自体酒臭そー。ヒイロ、お酒は20歳になってから、だよ。

でました、トイレ!! やっぱ必要なモンだもんね。でもやっぱりそこはフツーのそれと違って「学校の花子さん」状態みたいなんだけどね。

GAME ARTS

LUNAR制作日記 1993年11月〜1994年１月頃（重馬氏談）

11〜12月頃から問題点が噴出して、とてもじゃないけどこのままではやっていけない、というので、１月にもともとアニメの制作進行をやっていた方が進行専門で入ってきました。それまで進行業務が辛かったんですよ。あとそれまでシナリオは僕と火野くんの２人でやっていたんですが、ライターが２人入ってきまして僕らの下で仕事を始めました。他にもモンスターとかのグラフィック関係の外注さんとかも入られたし。そんなふうにいろいろなツテを頼ってより良い人を選んで、チームとして大きくなった時期ではあります。とにかく、そうやって１月頃から人がどんどん増えて外注も増えてきて制作作業も、徐々に本格的になってきたんです。

あとですね、６月に発売した音楽CD「ルナ プレリュード」を先行して出すということが１月頃に決定されて、それの打ち合せが始まりました。それに付随して声優さんを誰にするかという一番楽しい時期がありました。結局ルーシア役は６人ぐらいオーディションさせていただいて決めさせていただいた、そんな時期でしたね。

●ハガキでひとこと●

●ルナ・エキ中でみんなで「LUNARⅡ外伝」を考えるというのはどうでしょう。それをアーツさんがデジ・コミにして「LUNARⅡ」のおまけにするのです。あとルナ・エキで「LUNAR噂の真相」を考えるというのはどうでしょう。

（東京都／坂本憲明）

——面白そうだよね。でも背後でスタッフの悲鳴が……。あ、死んだ。

●前作は１本道のシナリオだったので今回は解いても解かなくても進行に影響のないサブイベントがほしいな。

（兵庫県／湊伸矢）

●ビジュアルの途中に選択肢をもうけては？ その返答により１本道RPGでも次に移動する場所が前後するとか……を。（愛知県／A.ピアスJr）

——わりと似たような意見が多いですね。もうちょっと早くほしかったなあ。

岩垂徳行氏の曲のことなら任せてちょ！

ゲーム アーツの皆々様。遅い夏休みを取らせていただいています。ヒイロの家は静かでいいですよ。都会の喧騒がウソのようだァ。曲もほとんど仕上がりました。自分でも満足しています。きっとこの素敵な物語にぴったりと合いますよ。あぁ、よかったよかった。……えっ？ まだ曲が足りない？ それにこの曲は場面に合わない……？ おいヒイロ、なんとかしてくれ。ルビィ！ パタパタと頭の上で飛びまわらないでくれ。あー、浮かばない出てこない間に合わない!! そうか、ようするに俺もヒイロと旅に出れば曲がわかるんじゃないか？ ってなわけで『LUNAR外伝〜永遠なる逃避』よろしく。……捜さないでね！

◆佐藤肇氏のイラスト大全集 Vol.1◆

はい、めでたく今回から開店のこのコーナーは、我らが「LUNARII」スタッフが誇るイラストレーター佐藤肇氏のイラストをたっぷりじっくり見てもらおうというもの。はっきり言ってこのページでしか見られない本邦初公開のイラスト目白押しだぞ。うーん、BEメガ読者の幸せ者！

これらもゲーム中で使われるかどうかはわからないけど、隅々までの書き込みは見事なもの。みんなも参考にしてみては？

●魔法のある生活1

どの人も魔法が大なり小なり使える、そんな町だ。洗濯物を乾かすのにも魔法を使うようだ。子供達にも魔法は憧れの存在。自然とより魔法を扱える人のところに集まってくる。

●白竜の封印

この白竜が封印されているのは氷でできている樹の中。この樹自体もたぶん人が踏み込むことができないような樹海の奥にひっそりと立っているのだろう。この白竜が目覚めるのはいつなんだろう。

今月の重馬氏の独白……●

今ダイエットしてるんです。10kgもやせました。嬉しい!!

毎晩このくそ暑いのに走っているんですよ。毎晩午前0時の鐘とともに走りに出て15分間走って汗だくになって帰ってくるという。ご飯はおいしいし夜はぐっすり眠れるし、いいことだらけ。どんどん健康になりつつありますから。ちょっと筋肉っぽくなってね。

そうそう、挿入歌の録音をやりましてルーシアとヒイロの歌を録りました。今回ルーシアの曲はたぶん2曲入るのでとってもお得だと思います。

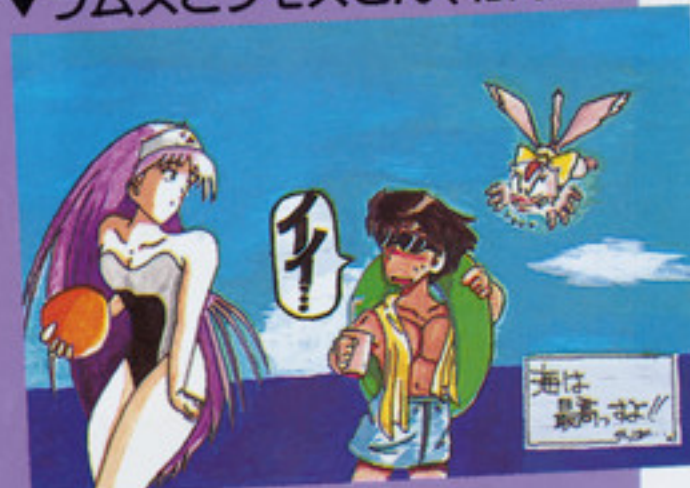
というような毎日を送っている今日この頃ですが、コミケで同人誌作った人は忘れず送るように。Hなのを作った人は重馬個人宛に厳重に包装してこっそり送ってね。

今月のこの一枚

イラスト大賞が終わったせいか、いく分送られてくる数は減ったものの、まだまだイラストはたくさん送られてきているぞ。最近はオリジナリティのある作品が増えてきた感じがするな。やっぱり各々が膨らませて持っている「LUNARII」のイメージっていうのがあるからなんだろうね。うん、いい傾向だ。さて今回選ばれたのはこの2作品。夏っぽいイメージでナイスですよん。

▲谷江売さん(神奈川県)

▼ラムスとラモスさん(北海道)

このルーシアは髪がストレートじゃない分やわらかい感じがするね。女神っぽい雰囲気。

おお、ルーシアの水着姿！　ヒイロがいいよな、これって。ちょっとエッチっぽいけどね。

同人さんいらっしゃい！

いたんですよ、重馬さんの熱烈なラブコールに応えて送ってくれた方が！　これはLUNARの同人誌ではないんだけれど、ゲーム全般の同人誌を作っていらっしゃる方が「この号はアーツ特集だから」ということで送ってくださったんです。やっぱりあるところにはあるんですねー。ルナ・エキでは今後もLUNAR関係の同人誌が届きしだい紹介するので、みんなどしどし送ってね。重馬さんも喜ぶしね。

今回送ってくれたのは福岡県の高田美奈さんでした。どーもありがとー！

今月の宮路社長のお言葉…Vol.8

ガシガシ作ってたらなんか500Mバイト以上にもなってCDに入りきらなくなって。生音じゃなくてPCMになっちゃいました。なにせ文章量は文庫本の2冊分くらい。その分世界観がかなり深まってます。でも見えないところでかなり苦労しているんですよ、前作の3倍くらい。CSGではツカミの部分は見せるかもしれません。でも買うって決めてる人は見ないほうがいいかもしれませんよ。楽しみ減るから。もう少しです、待っててくださいね。

急募！ 12月号のお題だ

今月は新コーナー「ルビィが答えるLUNAR II Q＆A」の質問状を大募集するぞ。あと、最後に何でもアリの大イラスト大会をするので(もちろん選定は窪岡氏！)みんな力作を待ってるぞ。キャラ投票は今も継続中だよん。

おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103東京都中央区日本橋浜町3-34-3 BEEP！ メガドライブ LUNAR EXPRESS！ 係まで。パワーのある作品、待ってるぜ！

サムライスピリッツ
キャラのデカさと動きで勝負！

ビクターエンタテインメント／年末発売予定／ACT

完成度ゲージ 30%　2人対戦プレイあり

CD版サムスピはどういったモノなのか。現在の制作状況や、期待を寄せる業界ライター陣のコメントもあるので見てね。

プレイ感覚まで同じレベル!!

MEGA-CD版「サムライスピリッツ」が、ビクターから年末をターゲットにして発売されるのは前月報告したとおり。それに加えてセガからも同じ「サムライスピリッツ」がROM版で発売されるのも知っているよね。ユーザーの僕達にとっては、「どうなってるの!?」と迷ってしまう状況かもしれないけど、とりあえずここはMEGA-CD版の「サムライスピリッツ」を紹介していく。このゲームがCDになることで一番うれしいのは、その効果音やBGMなどがほぼオリジナルと同じに再現できるということ。キャラの声やBGM、刀の風斬る音など、今から聞こえてきそうな気配。まだ30%の完成度だけど、期待度は100%だ！

キャラがデカイ!!

移植史上、最高に美しい背景！　最高にデカいキャラ！　やってくれたか！

他のステージ画面を紹介!!

今回は、新しい画面写真が届いたのでまずそれを見てほしい。シャルロットのフランスステージと、タムタムのグリーンヘルステージだ。また、キャラのアニメーションパターンもほとんど再現されていて、まさに特筆モノなのだよ！

VSシャルロット

床に映り込む影彩。これだけでもすごいのに。キメ細かく立体的な背景だよね。

VSタムタム

タムタム初登場。こっちも水に映り込みがある。動いている所を見てみたいね。

必殺技も

必殺技も大迫力。これは、覇王丸の旋風烈斬。キャラの動きや竜巻の動きがそっくりだぞ。

完全そっくし！

孤月斬。大だと画面外へ消えてしまうが、それも愛敬。アニメパターンは完璧。

ナコルルもデカくてス・テ・キ

小さいナコルルもこのサイズだとえらく大きく見える。カワイイぜ!!

うーむ　サムスピだらけ　夢のようだぜぇ〜

知ってる人のサムスピ期待の言葉

[作山軍曹]

なんで2つ出んだ!?　よくわかんねーが、面白けれぱいいよオレ。「サムスピ」は「スーパーストⅡX」より好きだかんなオレぁ。このキャラのデカさといい、動きといい、すげーな。NEO・GEOと同感覚じゃねぇか。あとは、拡縮システムさえあればいいんだけどな。このシステムのアリナシでキャラの強さも違ってくるからな。でも期待してんぜベィブ！

[佐々木かふ一]

アンチストⅡの私が、初めて本気でのめりこんだ格闘ゲームが「サムライ魂」だ。ネオジオを買って、あっという間に減価償却するほど遊んだだけに、今回のCDへの移植は感慨深い。最近、ある件でガッカリさせられたけど、これは操作感覚もえらく似ているから期待できるよ。これでCD版も時貞を使えるようにしてくれるなら、ホントに買うよ、私は！

やっぱり比べて見ちゃうよね

↓ROM版

ややキャラが小さく、背景ものっぺりとしている感じ。キャラの動きも削除されている所があり、やや劣勢。しかし、まだわからない。

↑CD-ROM版

陰影がハッキリとしている背景に、キャラが映える。迫力からしたら、CD版のほうが勝るか。まだ未完成なので、体力や怒りメーターがないのが難だけど。

餓狼伝説SPECIAL

ゲーム再現度は最高の予感！

ビクターエンタテインメント／年末発売予定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 30% 2人対戦プレイあり

サムスピとほぼ同時に発売される。餓狼スペ。はたして、その再現度はどうなのか。他メーカーの餓狼伝説2との比較に注目。

新画面入手!! こりゃワクワクしちまうぜ!!

「サムライスピリッツ」とほぼ同時進行中の「餓狼伝説SPECIAL」。こちらも、新しい画面写真が届いたぞ。そこには、なんとタン・フー・ルーとクラウザー、ビリーなどがいるじゃないか！ タンはスペシャルだけのキャラなので、やはり登場するとうれしい。こうなると、早く他のキャラなども見てみたいよね。そして、この「餓狼伝説SPECIAL」も隣の「サムスピ」同様キャラが大きい。こんなに大きく、しかもオリジナルと同等の動きをするなんて！ 餓狼伝説シリーズ独特の2ラインバトルも再現されているし、やはりこっちも期待しまくっちゃうね。あとは、超必殺技などがどのくらいの迫力になるのかが心配だけど、これならオッケイ！ 安心して待ってても大丈夫だ！

クラウザーVSタン・フー・ルー

ジャマーニーステージで、クラウザーとタンが対決している。キャラの再現度はかなりオリジナルに近いのではないか。

ビリーVSジョー

タイのチェンマイステージで棒術使いのビリーとジョーが戦っているぞ。ラウンド4の隠れキャラなどは出現するのだろうか。

2ラインバトルもバッチリ完全移植!!

餓狼伝説シリーズの特徴である2ラインバトルは、画面の奥と手前の2つの場所で戦う立体的なシステムだ。これがあるおかげで、危機一髪の場面を切り抜けたり、逆に反撃に転じたりできるんだよね。見たかぎりではほとんどカンペキ移植！

あっちへ

うらぁ、と向こうのラインへすっ飛んでいくテリー。ポーズがカッコイイなぁ。

こっちへ

逆に向こうから飛んでくるテリー。この駆引きが闘いを熱くさせる条件の1つ。

必殺技だって!!

バーンナックルなどの必殺技も、完全再現してる。ちなみに、ちゃんと1発だけの当り判定だ。いずれ君の手で出す日も近い。

期待してて オッケイ!!

勝ちポーズなんかも、すごいなめらかだ。髪の毛がファッと動くんだもんね。テリーファンも納得!?

BGMはやはり……

この「餓狼伝説SPECIAL」も、BGMなどの音関係が完璧になるという。MEGA-CDならではの迫力あるサウンドを聞かせてほしいね。キャラの声も早く聞きたいぞ！

やっぱり比べて見ちゃうよね

↓CD-ROM版

テリーがスマート。背景はやや暗いトーンだが、細部のディテールがすごい。ジャンパーのシワと髪の毛にも注目してみよう。

↑ROM版2

「餓狼伝説2」だが、状況は同じだ。画面の縦が縮んでいるような感じで、テリーもガニ又っぽい。見比べるとこんなに違うものか！

知ってる人の餓狼スペ期待の言葉

［作山軍曹］

なんでぇ、今度は「ガロスペ」かよ。おおっ、こっちもデケーなぁキャラが。しかもよく動くじゃねぇかよ。こっちもまたすごくなりそうだぜ。ラインバトルもちゃんと再現してんじゃん。うんうんプレイ感覚も似てるなぁ。これでまだ30%なんだろ？ 微妙なとこだが、このまま いくんならすげぇデキになるんじゃねえの。あなどれねぇなぁ、おい。

［ロンドン小林］

ついに"本物"が来たーっ!! 「餓狼伝説2」&「SPECIAL」欲しさにNEO・GEOを買ってしまった俺ッチとしては、やっぱりバシバシ連続技が入るMD版ってのはチョイ「ダメかな」と。でも、このMEGA-CD版なら「OK！」。完成した暁には、あのドトウの連続技をどれくらい再現できるかがカギね。やっぱ俺ッチはゲイザーで決めるっチよ！

バトルコープス
教習所気分で読んでください

ビクターエンタテインメント／9月30日発売／8,000円／SHT

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

自機のロボットを操作して、バンバン弾を撃ちまくる爽快感を体験しよう。今回はそのテクニック伝授とステージ紹介だよ。

操作はまさにバトルテックなのだ!!

ある惑星の鉱物資源をめぐる企業どうしの闘いをゲームにしたこの「バトルコープス」だけど、内容は撃って撃って撃ちまくる3Dモノなのだ。今回は、発売も間近ということで、実戦操作とミッション6まで紹介する。

撃つ戦略!

ターゲットはレーダーに投影されるので、位置はすぐわかる。ただし、空中のターゲットは見にくい。それに、武器の射程距離の把握や敵弾回避もしなければいけないのだ。撃つだけじゃ生き残れないってことね。

敵のロボットも、上半身と下半身のパーツに別れているぞ。下半身を狙うべし。

空中の敵は、上半身を駆使して破壊するのだ。結構ムズい。

ステージによって、敵ロボットの下半身パーツが違ってくる。

プレイヤー3TYPE

●ジャック カッター
10年の兵歴を持ち、BAM操縦士として5年の経歴を持つ。数々の武器を使いこなし、スタンダードなタイプのBAMに搭乗する。ノーマルタイプだ。

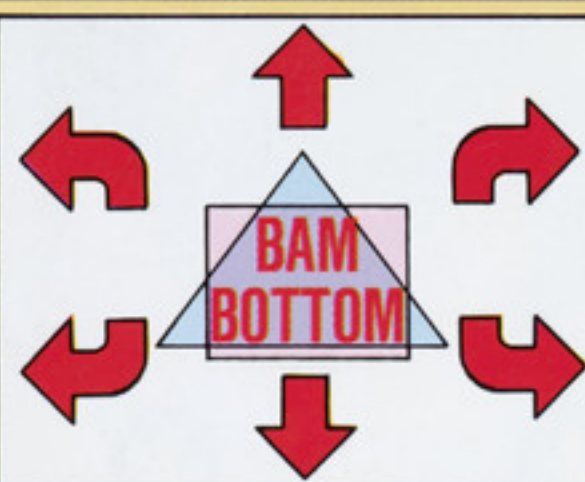
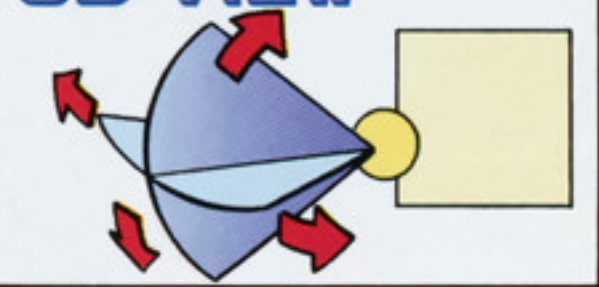
●ベッキー オジョ
闘争心の強いマーシャルアーツ・ファイター。非常に俊敏かつ冷酷。歩行スピードの速いBAMに搭乗するが、装甲や攻撃力がやや低めである。

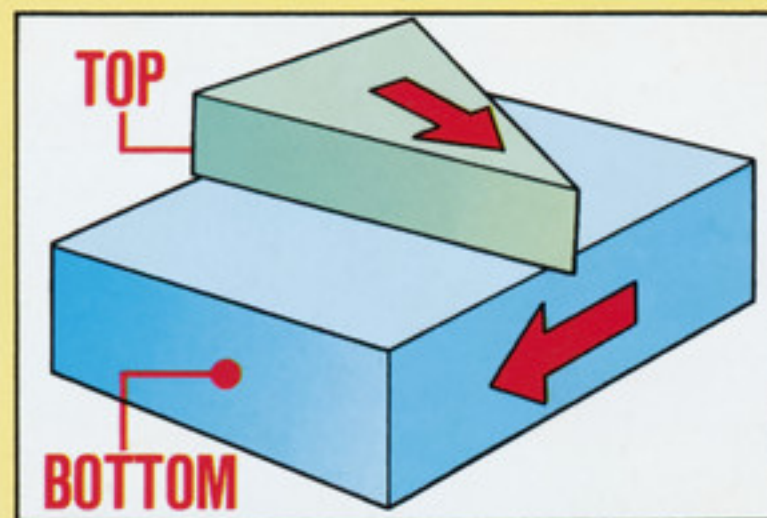
●ディカ"A"ジャング
遺伝子工学が作り上げたサイボーグ。格闘戦、銃撃戦のいずれも優れており、装甲の厚いBAMに搭乗する。その代わり、歩行スピードは3人中最低速。

上半身旋回を使いこなせば怖いものなしだぜ!!

自機BAMの操作は、下半身と上半身の操作がメインだ。主に下半身は移動、上半身は武器の照準を合わせたりするのだ。複雑なようだが、1度覚えてしまえば手足のように動かすことができるぞ。

TOP
上半身は、Aボタン+十字キーで上下、旋回いつでも操作可能だ。

BOTTOM
移動ユニット。十字キーで操作する。前3速後2速のギアがあるのだ。使いこなそう。

下半身は、前後左右。右旋回、左旋回を行う。直接十字キーで操作するぞ。車と同じだ。この動きだと、上半身も進行方向へ向いていることになる。

上半身は、Aボタン+十字キーで独立操作ができるぞ。上下左右へ動かせるが、回転はしない。これで敵を狙う。

移動中に、上半身を動かしてみよう。前進しながら横を見れるようになるね。これは、敵の弾をよけつつ攻撃するために必要不可欠。この状態でAボタンを離せば、下半身の進行方向は上半身の向いている方向に修正される。

撃ってこそ全て 生きてこそ兵士!

ウエポンを使い分けろ!

ツインキャノン
自機に標準装備されているエネルギー弾。両方の砲塔から発射される。弾数は無制限だが、撃ち続けるとオーバーヒートを起こし連射能力がなくなる。撃たないと回復。

カートリッジエネルギー弾
ツインキャノンよりも凝縮率の高いエネルギー弾。威力がありオーバーヒートもないが、弾数制限がある。ツインキャノンのオーバーヒート時に代わりとして使える。

300㎜グレネーダー
放物線を描いて飛ぶ迫撃砲。かなりの威力があるが、命中させるのには技量が必要。遠距離の固定されたターゲットを狙うのに適しているだろう。弾数には制限がある。

フレイムスロワー
BAMの左側に装備された火炎放射器で、近距離戦での効果が絶大。その代わり中、遠距離の敵にはとどかない。不意の接近を許してしまった時に使えるが、制限あり。

トリプルグレネーダー
300㎜グレネーダーを3発同時に発射でき、囲まれた状況で威力を発揮する。同様に弾数制限があるが、威力とその効果範囲は装備可能な武器の中で最高であろう。

AMM-1 アルファミサイル
短距離専用の多目的ミサイル。視界にあるターゲットに自動照準してくれる。威力もあるが、数が少ないのが難点。見えるのだが、狙いにくいターゲットなどに使う。

様々なシーンが待つ、ミッション6まで紹介!!

MISSION 1 地上

最初のミッションは、敵基地侵入だ。溶岩地帯にある島を渡りながら進んで行き、目標物であるレーダーをすべて破壊してから、エレベーターで次のエリアへ進む。前半は練習と思って確実に敵兵器を破壊し、後半はレーダーを狙う前に周辺の敵兵器を破壊していけ。

敵と遭遇しても、あわてずに中央の照準に合わせて撃て。最初はBAMを停止させたほうが狙いやすい。慣れたら動きながら狙ってみよう。上半身を旋回させて、横移動しながら狙う練習もしてみよう。

これがターゲットのレーダーだ。300mmグレネーダーで破壊してみよう。その前に、周辺の敵を破壊するのを忘れるな。

最後には、タワーが3つ並んで激しい攻撃をしかけてくる。その両端には、トーチカも1機ずつあるので要注意だ。遠距離からトリプルグレネーダーで破壊だ。

MISSION 2 地底

地下採掘場での戦闘だ。ターゲットはメリディウム発電装置だ。迷路状になっているので、マップで位置を確認しながら進め。天井に敵トーチカがある。上半身を駆使して撃つのだ。

天井のトーチカは上半身を上にして。

行く手をふさぐバリアは、このスイッチを破壊することで解除できるぞ。くまなく歩いて探し出そう。しかし、敵が守っているのだ。

天井トーチカとロボットの総攻撃。最初にトーチカを破壊。

奥に見えるのがメリディウム発電装置だ。周囲には、これでもかと敵がいる。まずこいつらを全て撃破だ。

MISSION 3 基地

各フロアに別れた地下基地の中を、ワープゾーンを使って進んで行く。注意しなければいけないのは、次のフロアへのワープゾーンは1つではないということだ。各所にあるタワーの攻撃もきびしいので、確実に破壊せよ。

いたるところにこのタワーが存在している。レーダーで確認しながら多く出現させないように。

こうなったら、正面で弾をブチ込むしかない。速攻ならアルファミサイルか一気に接近してフレイムスロワーが効果的だ。ダメージ覚悟で!

やっと見つけたワープゾーンだが、なんと複数。いちかばちかに賭けるしかないぞ。自分を信じて進め。

MISSION 4 海底

海底を進んで行く。だが、ここはマップが出ない。自分の記憶と方向感覚だけが頼りになるのだ。攻撃もさらに激しさを増しているので、突破しようとせずに着実に潰すのだ。シールド回復の場所を覚えておけ。

棒にひっかかったタコのような物体を発見。破壊可能だが、いったい!?

ここのロボットは高い高度で浮遊している。接近戦では上半身をやや上に向けないと破壊できない。狙う時は、必ず下半身を集中していけ。でないとやっかいだ。

これは生体兵器のようだ。接近すると、伸びて弾を撃ってくる。

泡で見にくい視界から、多数の敵弾が。めんどうだが全部破壊しないと危ない。

MISSION 5 雪原

雪原の島に橋を掛けながら進んで行く。各所にあるスイッチを破壊して、橋をかけろ。装備はツインキャノンとフレイムスロワーしかないが、フレイムスロワーは無制限に使用可能なので使わない手はない。

このアーチは、破壊可能。崩すと結構迫力があるぞ。敵の頭上に落とすこともできる。

橋をかけるには、このスイッチをフレイムスロワーで破壊する。見つけにくい場所にあるので、コマメに探すべし。ちなみに、通常弾ではスイッチを破壊できないぞ。

地上物の上や、地上にいる人型兵器だ。やられるとすっ飛ぶぞ。攻撃はイヤラシイほど弾を撃ってくるので甘く見てはいけない。徹底的にやれ。

MISSION 6 ベルトコンベア

地下にあるベルトコンベアーに乗って敵中突破をする。確実に破壊するかスピードにまかせて突撃するかは自由だ。だが、行く手を阻む壁を破壊している最中は無防備になってしまうので、周囲に注意しておけ。

ベルトコンベアー上では、自機BAMのスピードを変えて調節。

途中には、このように壁が行く手を塞いでいる。武器で破壊しないとつっかかってしまう。狙われる可能性大だ。

強行突破しようとすると、思いのほかダメージを食う。

空中の敵はしつこいので、優先して破壊していく。ゆっくり進んで狙おう。あわてずに行け。

ジュラシック・パーク

最初は卵集めよりもアイテム収集に務めろ

セガ／9月30日発売／7,800円／VIC

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

発売を今月末に控えた「ジュラシック・パーク」。直前情報は、序盤で手に入るアイテムとセンターの役割についてです。はい。

発売直前の総点検！ 冒険(?)は道具をそろえてからが勝負だッ！

「ジュラシック・パーク」では、制限時間内に全7種類ある恐竜の卵を集めなければならない。むだな時間を過ごさずに作業を進めるには、作業に必要な道具をそろえることが先決だ。卵集めはその後でも十分間に合う。

道具を見つけていくコツは、画面をなぞるようにカーソルを当てること。ここでカーソルの形状が変われば、何かができる証拠だ。カーソルの形状に応じて、その物を取ったり動かしたりして、道具を集めていこう。

●スタンガン

スタート直後のヘリコプター墜落現場。まだ燃えている状態だが、ヘリコプターの扉にカーソルをあわせて動かしてみる。するとシートの上にスタンガンがあるので回収しよう。これで恐竜を麻痺させるのだ。

武器はスタンガンだけではない。他の武器はビジターセンターの中にしまわれているぞ。

●岩

ヘリコプター墜落現場のすぐそばに、岩が落ちている。ある岩だけカーソルの形状が変わるので、これも回収しておく。この岩の使い道は……不明。どちらかといえば、投げるというよりも動きを止めるものか？

この岩だけカーソルの形が変化する。見逃さずにカーソルのローラー作戦で対処しよう。

●ホワイトキー

墜落現場から東に行くと、ブラキオサウルスのいるエリアに到着する。ここにあるメッセージブースのそばに恐竜の巣らしきものがあるので早速調べてみよう。なんと、巣の中にはホワイトキーが落ちているぞ。

ホワイトキーがあれば、ビジターセンター2階の左にある扉が開く。通信施設の部屋だ。

●ペンチ

ビジターセンターの中に入って1階の大広間に進む。正面の標本（？）に目を奪われることなく、床に置いてある道具箱を調べてみる。この中にはペンチが大事そうに置かれているので、ありがたく回収しておこう。

ペンチを取る前に門のカードリーダーからカードは引き抜けない。まずペンチを取れ。

●ブルーキー

ペンチを片手に持ちながら、ビジターセンターの門へ戻る。門柱の脇にカードキーの挿入されたカードリーダーがある。ペンチを持っているなら、カーソルの形状が変わるので、カーソルをペンチに変えて回収だ。

ブルーキーはホワイトキーで開けられる扉も通用する。さらに上級のキーも存在する？

センター内に何があるかを理解しておくこと

卵収集の拠点となるのはビジターセンターだ。ここには作業に必要な道具はもちろんのこと、研究所のメッセージを受けられる衛星回線通信がある。この通信から島の各所へ行くための情報が流れてくるのだ。作業に詰まったらメッセージを読んでヒントを探そう。

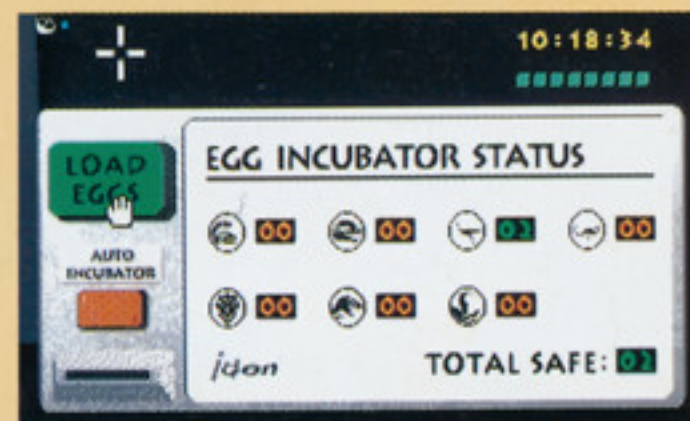
他に作業状況を記録したり、傷ついた体を治療したりもできる。体力に自信がなくなったらビジターセンターに戻って救急箱を利用し、その状態で作業状況を記録しておくと円滑に作業が進められるだろう。いずれにしろビジターセンター抜きに作業は考えられない。

卵を取ったら……

ビジターセンター内にある重要な機材の1つに、恐竜の卵を保管するふ卵器がある。恐竜の卵は、巣から取り出すと温度が下がって最後は死んでしまう。時間にして約2時間。その前にビジターセンターのふ卵器に保護すれば、あとは自動的に管理されるので大丈夫だ。ちなみにふ卵器を動かすにはカードキーが必要。

保管せよ

記録する時は？

作業状況を記録できるデータは1つだけ。いくつもデータがいるならバックアップカートリッジが必要になる。事前に用意しておくこと。体力のゲージに赤色が見えるときは、壁に掛かっている救急箱にカーソルをあわせよう。ここでボタンを押せば、体力が回復するぞ。

体力がなくなったら……

恐竜の分布は？

大きな島ではないが、どのエリアにどの恐竜がいるかを知らないと時間内に卵を回収することはツライ。ちなみにこの場所はビジターセンターがある。

Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE. 023

今回は「ダイナブラザーズ２」の大特集！　といっても、なんだか「サンダーバーズ」の救出というより、なかば「裏技リーグ」っぽい内容だったりして。ところでストーリーモードを最後まで制覇できた人って、日本に何人いるのかな？

ダイナブラザーズ2

質問1　「ダイナブラザーズ２」の説明書に書かれている「笑いと涙のステージ間デモを通して見れる技」とはなんでしょう？

このゲームを全ステージクリアした僕ですが、もしそういう裏技があるのなら、ぜひ最初からもう１度見てみたいです。

（福井県・竹内友輝）

回答1　ふむふむ、それは説明書の46ページに書かれているデザイナーズ・ノートのメッセージのことだね。

この件に関して開発元のCRIに尋ねてみたところ、なんと気前よくその裏技を教えていただけたので、ここで公開しよう。やり方は、まずストーリーモードの最終ステージをクリアして、エンディングが終わったらパスワード入力画面に入る。そして、右の表のパスワードを入力すると、ステージ間のデモを次々と見られるという寸法だ。

また、今回はいい機会なので「ダイナブラザーズ２」の初心者がつまづきやすい、ストーリーモードの９ステージ攻略＆アドバイスも併せて掲載するぞ。最近このゲームを始めたユーザーは参考にしてくれ。

ストーリーモード・ステージ9（大雪山）攻略

このステージのマップは、初期状態では雪が多くて草原を広げにくいため、序盤で「日照り」を１回使ったほうがいいだろう。その際、できるだけ画面内に雪の地形をおさめ、左上のほうの草原につなげよう。さて、この先はCRI推奨の攻略法を解説していこう。まず、雪を溶かしたら草食獣（トリケラも混ぜておくと良い）の卵を数個作って、繁殖モードでパワーを貯めながら様子を見る。そして地道に対処していると、約４分後に雪が溶け始める。同時に敵も攻めこんでくるので、こちらも肉食獣を作って対抗しよう。

マップの初期状態は、見てのとおり雪が多くて繁殖には不向き。４分たって雪が溶けるまでに、うまく展開できないとダメだ。

初心者がつまづくステージ９は、素直にこのヒントに従うべし。あとは運だけ。

この時、草食獣はできるだけマップ右側のほうへ寄せておきたい。その他に注意することは、マップ中央付近の地割れに大切な肉食獣を落とさないことだ。余裕があったら草食獣を誘導して、早めに埋めるといいだろう。また、敵陣を連続日照りで干ばつ地帯にしたり、火口のそばで地震を起こして溶岩で敵を倒すという戦法も有効だ。

ダイナブラザーズ2 特殊パスワードリスト

ストーリーモードの最終ステージをクリアしたら、パスワード画面で以下のように入力しよう。電源を切らないかぎり好きなデモが見られるぞ。デモが表示されている時の操作は、スタートで中断、Aボタンで次の場面、Bボタンでポーズ、Cボタンでメッセージの早送りだ。

パスワード	内容
STAFF	エンディングを見られる。
SOA	デモ用の背景を見られる（スタートボタンで進行）。
SOB	ストーリーモードのデモを見られる。
SOC	練習モードのデモを見られる。
SOD	オープニングからステージ５までのデモを見られる。
SOE	ステージ６〜10までのデモを見られる。
SOF	ステージ11〜15までのデモを見られる。
SOG	ステージ16〜20までのデモを見られる。
SOH	ステージ21〜25までのデモを見られる。
SOI	ステージ26〜30までのデモを見られる。
SOJ	ステージ31〜35までのデモを見られる。
SOK	ステージ36〜40までのデモを見られる。
SOL	ステージ41〜45までのデモを見られる。
NIN◎ ※上のパスワードの◎部分にはA〜Mまでのアルファベットを入力。つまりNINA、NINB、NINC……という要領だ。	NINA〜NINMのパスワードでは、オリジナルモードでおなじみの、愉快痛快（？）な「にんぽ〜くん劇場」をすべて見ることができる。内容は全13種類。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休２日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で１名に希望ソフト１本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】今月のソフトプレゼントは抽選……と言いたいところですが、採用者が１人なので自動的に竹内くんに決定です。以上、ひさびさに連続営業ができたサンダーバーズ本部からの通信でした。次も休まずにいくぞ（ちょっとあやしい？）。

BEメガ 裏技リーグ

BE MEGA SECRET TECHNIC LEAGUE

最近は、ここに書くネタがないので、いっそGGページのリードみたいな路線に走ろうかと思いましたが、やっぱりやめます。

ダイナマイト ヘッディー

1軍

ステージセレクト他

タイトル画面が表示されている時にスタートボタンを1回押したら、カーソルを「GAME START」に合わせたまま「C、A、左、右、B」の順にボタンを押そう。

すると音声が鳴るので、後はそのままスタートボタンを押すと、1～9まで好きなステージを選択できるようになるぞ。

また、カーソルを「OPTION」に合わせて同じ要領でコマンドを入力すると、キャラクターチェック画面が見られる。

（東京都・熊谷）

ステージセレクト

この画面でコマンド入力し、イエ～スと聞こえたらそのままスタート。

すると、ステージ1から9まで選べるようになる。

キャラクターチェック

オプションに合わせてから、同じ要領でコマンド入力すると……。

方向ボタンの左右でヘディ夫のキャラパターンが見られる。A＋方向ボタンの左右でヘッドが変わる。

Jリーグ プロストライカー2

2軍

エンディング画面を見る

電源を入れた後、セガのロゴが表示されている時に、以下の組み合わせでボタンを押すと、全12チームのエンディング画面が見られるぞ。

（千葉県・高木文雄・21歳）

この画面で以下のボタンを押すと、各チームのエンディングの一場面が見られるぞ。

ボタンの組み合わせ	チーム名
方向ボタンの上＋A、Bボタン	鹿島アントラーズ
方向ボタンの上＋B、Cボタン	ジュビロ磐田
方向ボタンの上＋A、Cボタン	横浜マリノス
方向ボタンの右＋A、Bボタン	ヴェルディ川崎
方向ボタンの右＋B、Cボタン	サンフレッチェ広島
方向ボタンの右＋A、Cボタン	清水エスパルス
方向ボタンの下＋A、Bボタン	ジェフユナイテッド市原
方向ボタンの下＋B、Cボタン	名古屋グランパスエイト
方向ボタンの下＋A、Cボタン	横浜フリューゲルス
方向ボタンの左＋A、Bボタン	浦和レッズ
方向ボタンの左＋B、Cボタン	ガンバ大阪
方向ボタンの左＋A、Cボタン	ベルマーレ平塚

※ボタンを押す時は、特にタイミングを必要としない。組み合わせどおりに押さえるだけで良い。

Jリーグ プロストライカー2

補欠

PK戦モード

プレマッチでゲームを始めて、操作チームセレクト画面で設定を終えたら、A、B、Cボタンを同時に押すと作戦画面の後にいきなりPK戦をプレイすることができる。また、作戦画面の時に蹴る選手の順番変更や、キーパー交替も行える。

（広島県・KAM）

プレマッチのこの画面でA、B、Cを同時に。

するといきなりPK戦で遊べるのだ。

なぞぷよ～アルルのルー～

補欠

サウンドテスト

まず電源を入れたら、何もボタンを押さずにタイトル画面が表示されるまで待つ。

そしてタイトル画面になったら、「上、上、下、下、左、右、左、右、2、1」の順にボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

（岡山県・川崎隆洋）

はじめのセガロゴはスタートで飛ばさないように。

そしてタイトルでコマンド入力。間違えたら電源を入れ直そう。

するとサウンドテストに。魔導物語にもあれば……。

●裏技リーグ欄外編《Jリーグプロストライカー2》【ヒールリフト】AかBボタンを押した直後にCボタンを押すとヒールリフトができる。また、進行方向の逆とB、Cボタンを同時に押すとヒールキックも可能。（熊本県・広瀬幸平）←この操作って説明書の記載もれ？ 草野球に認定。

ランングリッサーⅡ
1軍
隠しシナリオ「筋肉の神殿」

シナリオを12まで進めたら、マップの上から6マス目、左から4マス目にエルウィンを移動させよう。

すると、隠しシナリオの「筋肉の神殿」の入口が見つかり、シナリオ12をクリアした後にここへ入ることができるぞ。

（東京都・鞍馬の友・19歳）

シナリオ12の上から6、左から4マス目にエルウィンを移動させると、このように神殿入口が見つかる。後はクリアするだけ。

本来のストーリーとはおそらく無関係であろう、筋肉質の男たちが登場する。しかもアドン、サムソン、バランのクラスはビルダー…。

ラングリッサーⅡ
2軍
頼れる「あにき」を召喚

キャラクターの誰かを隠しクラスのサモナーにして、とりあえずレベル2以上まで上げる（召喚魔法を使えるようにするため）。

そして、そのキャラクターに「鉄アレイ」のアイテム（あるショップで買える）を装備させたら、戦闘中に召喚コマンドを使おう。すると、メチャクチャに強い「あにき」を召喚できるぞ！

（埼玉県・北中広志・21歳）

誰かをサモナーにして、なおかつ鉄アレイを装備する。そしてレベル2以上になってから召喚コマンドを使うと……。

なんと「あにき」が召喚可能。しかも攻撃はポージング。どうかしてる。

ラングリッサーⅡ
草野球
タイトルにアドン＆サムソンが登場

電源を入れた時に、方向ボタンの右下とBボタンを押したまま待っていると、タイトル画面にアドンとサムソンが現れるぞ。

（宮城県・前田武司）

某PCエンジンの「超兄貴」で有名なアドンとサムソンが登場。イッちゃってるなあ。

シャイニング・フォースCD
2軍
敵キャラクター操作モード他

1度最後までクリアしたシナリオを、再び「最初から始める」でスタートし、主人公に名前を付ける。

そしてカーソルを「おわる」に合わせたら、スタートを押したままAボタンを押さえておくと、他の味方キャラクターの名前も付け変えることができる。

さらに、メニュー画面で「続きを始める」を選んだ後、一度最後までクリアしたシナリオか、それと同じシナリオの別のデータ（始めたばかりのものでも可）にカーソルを合わせて、スタートを押したままAボタンを押しっぱなしで待つ。

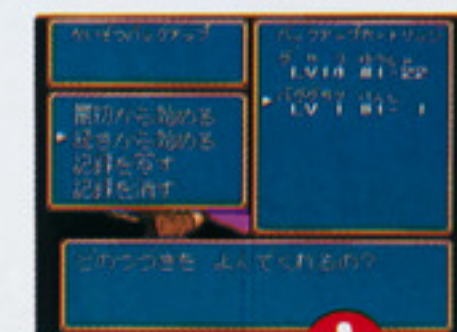
すると、「敵操作」のメニューが現れるぞ。

（愛知県・好事家安藤・16歳）

名前変更モード

1度クリアしたシナリオを再び最初から始めて、「おわる」に合わせてコマンド入力。

すると、シリーズ伝統の名前変更モードになる。ま、そういうことですよ。

敵キャラ操作モード

1度クリアしたデータがあれば、同シナリオの別データもスタート＋Aボタン……。

敵キャラ操作が可能な項目が現れる。これもシリーズ伝統の裏技だね。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
大リーガー
ステージセレクト他

電源を入れた後、セガのロゴの上にソニックが現れたら、方向ボタンをすばやく「上、上、下、下、上、上、上、上」と押す。すると、成功した場合はリング取得時の効果音が鳴って、タイトル画面で新たにサウンドテストが選択可能になるのだ。この項目を選ぶと、ステージセレクトおよびサウンドテストができる。ただしフライングバッテリー、マッシュルームバレー、サンドポリスの3ゾーンはプレイできないぞ。

（東京都・ベッシー＝ダリウス）

厳密には、ソニックが現れてからセガロゴを破壊するまでにコマンド入力。できる人が日本に何人いるか、やや疑問である。

この画面を見られるか？

運よく成功すればこの画面が拝める。プレイできないゾーンは容量削除の際にポツになったものか？

裏技大募集！

●ＢＥメガ裏技リーグでは、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギア関連の裏技を募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記まで送ってください。同じ裏技が多数送られてきた場合には、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。採用者には、そのランクによって以下の謝礼を進呈いたします。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク㈱
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

ランク	謝礼
大リーガー	メガドラソフト２本＆図書券5,000円分
１　軍	メガドラソフト１本＆図書券3,000円分
２　軍	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券2,000円分
補　欠	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券1,000円分
草野球	BEメガ編集部特製テレカ

※ゲームギアソフトをご希望の方は、メガドラソフト１本につきＧＧソフト２本相当とさせていただきます。

PIONEER LaserActive™

MEGA LD LIBRARY
メガLDライブラリー

1994 10

目次を見て「あれ、今月はレーザーアクティブライブラリーのページがないの？　ううん残念」と心配したアナタ（いるのかなあ?）、ご安心ください。タイトルがちょっと変わっただけですので。

ドン・キホーテ

ロールプレイング／プルミエ・インターナショナル／11月予定／価格未定

イヤ味のないスッキリとした絵柄によって描かれる、ドン・キホーテ・デ・ラ・マンチャさん（長い）の愛と勇気の物語。

俺はまだ夢を信じて生きていたい

8月号でチラッとふれた、プルミエ・インターナショナルのLA参入第1弾ソフト「ドン・キホーテ」の続報だ。このソフト、あえてジャンル分けするならばRPGということになるが、あくまでもそれはソフトの一面を言い表しているにすぎない。ソフトの大まかな流れをCLOSE UP（ソフトの一要素をより深く掘り下げたコラム）で紹介しているので、そちらを参照してほしい。キャラクターデザインに、日米のアニメの原画・作画監督として活躍している青木浩行、美術に「ルパン三世」の劇場用アニメなどで腕をふるう工藤ただしが参加。どう考えても、中途半端な作品で終わるはずがない。

CLOSE-UP LDを使った本格RPG

1 ドンキホーテが予言めいた不思議な夢を見た直後からスタート。夢を信じていざ冒険の旅へ!!

ちなみに、夢を信じずにそのまま寝ていると…。

めー

めー

睡眠不足の人は必見!!（でもゲームオーバー）

これがマップ移動画面。早い話、アニメの画像でファンタシースターIやシャイニング＆ダクネスのダンジョンのようにダイナミックに動くのだ。スゲー!!

でらまんちゃ

LAならではネ。

・こーいうかんじ（本当はもっと細かい）。

2 3D迷路状のマップを歩き回って、情報を得たり買い物したり、戦闘したりする!!

システム自体はオーソドックスだけど、ウインドウ以外すべてアニメの画像というのが新鮮!

いらっさい

戦闘は1対1のコマンドバトル方式。敵キャラはもちろんアニメーションする。

ねずみ

ちゅう

シーンによってはスペインの美しい実写風景のデモもアリ。

リアル

3 特定のイベントをクリアーすると、フル画面アニメーションのストーリーデモが展開し、新しい土地（マップ）に行けるようになる。このくり返しで物語が進行するのだ!!（基本的にストーリー分岐はなし）

発売直前REVIEW メロンブレイン

エデュテイメント／パイオニア
9月20日発売／13,000円(税込み)

内容に凝るあまり発売が延びに延びた「メロンブレイン」が、ついに発売ということで。ひとまずは「おめでとさん」と言っておきましょう。

イルカに個人的に興味がある私としてはこのソフト、へぇナルホドと感心させられる部分が多く、素直に楽しめました。過激な保護団体サイドの主張に偏りすぎることなく、つとめて公平に「イルカ」という存在を追究しようとする姿勢に好感が持てますね。ソフトとしてのバラエティー性がやや消化不良という気もしますが、新たな思想やイマジネーションを喚起させるという点においては高く評価できます。「このソフトを買ったからイルカのことはバッチリ」というよりは、実際に操作した時に生まれるエモーションを大事にすることに意義があるのではないでしょうか。

（評／戸塚井一）

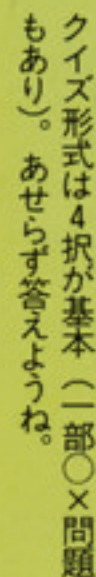
仕事が煮詰まっている時は、「ドルフィンオデッセイ」サイドの映像をつけっぱなしにして、少しでも気持ちを穏やかに保とうとしています。あなたの職場にもいかが？

イルカの情報といってもすべてが学術的なデータではない。イルカと神話の関係や、イルカの能力に関する大胆すぎる仮説など、冒険もしてます。

BACK TO THE 江戸

アドベンチャークイズゲーム／TBS／11月発売予定／価格未定

パッド片手にクイズ番組に参加

動く映像、連続した音をふんだんに使ったクイズゲーム、それがこの「BACK TO THE 江戸」だ。ただやみくもに問題数が多いとか、おまけ要素（ボーナスゲームなど）ばかりが充実というような最近のクイズゲーム全体の流れにあえて逆らい、LAの持ち味を生かす構成になっている。クイズに答えた後に、理解を深めるための解説映像が入っていたりもするから、遊びが知識に結びつくのだ。

クイズ形式は4択が基本（一部○×問題もあり）。あせらず答えようね。

江戸5人衆

クイズを出題するのは、時代劇などでおなじみの面々だ（役者さんがあまりおなじみではないが……）。ここで紹介した江戸5人衆は、それぞれ出題するクイズのジャンルが違う。ジャンル選択も頭の悩ませどころだ。

CLOSE-UP 江戸時代の知識がつくクイズ群

問：「1年を20日で暮らすいい男」という川柳で詠われている粋な職業とは？ ①火消し ②正月飾り職人 ③力士 ④花火師

問：江戸時代、さつまいもの栽培を研究し、広めた人は？ ①赤木昆陽 ②白木昆陽 ③青木昆陽 ④黒木昆陽

※正解はソフトで。

総問題数は約300問。すべて江戸時代に関する問題だ。その一部をちょっとだけ紹介。

美リュージョンコレクション　渡辺美奈代

電子出版／プラネット／11月発売予定／5,800円

カメラが動く　詩が聴ける！

ワニブックスから発売されているアイドルの写真集が、LAならではの高画質とちょっとしたインタラクティブ要素、そして数々のおまけ機能をそなえてパッケージソフト化される。さらに、同名写真集に入っていない未公開写真が100点ほど収録されているというのに価格が5,800円と低価格なのもうれしい。

写真集の鑑賞中にストックしたシーンを編集して、オリジナルの写真集も作れる（5冊まで）。

コンフィグも充実。ちなみに記事中では紹介していない秘密の楽しみ方も用意されているぞ!?

第2弾は坂木優子

「美リュージョンコレクション」の続く第2弾は、週刊プレイボーイ誌上でデビューしたグラビアクイーン、坂木優子（1974年8月20日生、B89 W56 H86）だ。さらにシステムをパワーアップした第3弾（誰かはまだ秘密）など、今後も続々登場予定というから楽しみだね。

Dr.パウロのとっておきビデオ

アダルト／ドライアイス／10月発売予定／価格未定

おいしい映像はただでは観れない

とある大学で心理学の教授を勤めるDr.パウロは、その筋では有名なエッチビデオコレクターだった！ しかも彼の秘蔵ビデオは、自ら開発した特殊な技術によって、あたかもそこにいるかのような立体感を得ることができるのだ!! しかしビデオを心ゆくまで観賞するには、彼の提示する心理ゲームで高得点をマークしなければならない!! ……という不可思議な（というかめちゃくちゃな）設定のこのソフト、要は6人の美女を、立体映像を駆使した様々なシチュエーションで観賞できるという素晴らしいシロモノなのだ。3Dグラスが、より〝必然性〟のある形で使われている点にも注目！

ビデオ収集のために危ない橋を渡ってきたパウロ氏。

CLOSE-UP パウロの提示する心理ゲームとは？

Dr.パウロの解説つきのビデオを観賞し、常にパウロが映像のどの部分に興味を持っているか推理するのだ!!「ここだ」という場所にカーソルを合わせれば得点アップ。心理ゲーム用ビデオを観終った時の獲得得点数が、本題?のビデオを観れる時間に影響するのだ。

これらの映像はオール3D!! しかも長く観れば観るほどえっち度もUP!

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! Game Gear

<SPECIFICATIONS>
MODEL No. : HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU : Z80A(3.58MKz)
WORK RAM : 8KB/VIDEO RAM : 16KB
3.2"BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

OCTOBER,8TH,1994

やっぱり、人と人がつき合うってことは簡単なようで難しいことなんだよなあ……。最近、落ち込んだりうかれたりの毎日を送っています。とりあえず、引っ越しでもしますか。(ロ)

幽☆遊☆白書2／剣勇伝説YAIBA／プロ野球GGリーグ'94／モータルコンバットII 究極神拳／T2ジャッジメント・デイ／クラッシュ・ダミー／ダンクキッズ

幽☆遊☆白書2 激闘！七強の戦い

完成度 100%

●セガ／9月30日発売／3,800円／ACT／4M

霊力ゲージをポポポンと押すのだっ！

正直言って前作のGG版「幽遊白書」は、……な仕上がりのゲームだったが、今回の「2」はフロントビュー型の格闘アクションがメインになり「かなり遊べるゲーム」になった。ゲームシステムは"ボタンを押すタイミング"がすべてというシンプルなもので、プレイヤーは相手を攻撃する時にパワーや攻撃する場所をボタンで指示するだけ（もちろん相手の攻撃に対しての防御もできるが、これは読みが必要）。慣れればいつでもフルパワーの攻撃を叩き込めるためにゲームバランスはやさしめだが、戦闘時のアニメーションは小気味よく、幽遊白書ファンにとっては満足のいくものになっているだろう。

選べるキャラは7人だ！

キャラは全7人。パスワード入力で樹と仙水も使える。

タイミングがすべてだぞ

必殺技を使うか、通常技を使うかはプレイヤー次第。ただし必殺技は要霊力のために使用制限あり。

中盤戦までに登場する5人の戦士を紹介!!

各キャラは霊力の消費量に応じて、それぞれ3つの必殺技を持っている。登場キャラは原作の主要メンバーばかりなので、霊丸や炎殺黒龍破といったおなじみの必殺技をバンバン見ることができるはずだ。ただ、個人的には戸愚呂（兄）を入れてほしかったな……。

幽助
3代目霊界探偵であり、物語の主人公。霊丸とショットガンを撃ちまくるだけでなく、肉弾戦も強いという、バランスのとれたキャラクターだ。

桑原
幽助のことを永遠のライバルと思っており、霊気による剣を武器にして戦う。見た目はザコキャラのヤンキー風アニキだが、意外と人情深い!?

蔵馬
女性人気ナンバー1キャラ。ふだんは穏やかだが、前世の姿である"妖狐"に変身すると別人のように冷酷になる。妖気をまとった植物が武器。

飛影
蔵馬と人気を二分する飛影は、強大な妖気を剣や拳にまとって戦う格闘戦のプロ。邪王炎殺煉獄焦を始め、カッコイイ名前の必殺技を多く持つ。

戸愚呂(弟)
自らの体を妖怪に転生させることで生まれ変わった最強の戦士。尋常ならざる回復力と圧倒的なパワーを誇る。好きな言葉は「やるねェ」か!?

剣勇伝説YAIBA

完成度 100%

●セガ／9月9日発売／3,800円／ACT／4M

コミックは終わったがGG版はこれから

オーソドックスな横スクロールアクションの「YAIBA」は、週刊少年サンデーに連載されていた同名マンガをゲーム化したもの。全4ラウンドで構成されたゲーム内容も、雷神剣を手に入れて鬼丸の浮遊城に行くヤイバ達をかぐや姫率いる月の軍団がジャマしてきて……とまあ、ほぼ原作どおりに作られているところがご立派。やや単調になりがちなアクションシーンも、サブゲームやビジュアルシーンを中継ぎに入れることでプレイヤーを飽きさせない作りになっている。結構イイよ。

ヤイバの攻撃は剣。ボス戦は相手のパターンを覚えること。

最初のミニゲームは、カゲトラにまたがって弓矢をよけまくるという3D面。

7つのタマを集めて風神の剣を捜せ！

ゲーム中のイベントで入手する伝説の玉は全部で11種類。玉にはそれぞれ固有の力が秘められており、気迫を使うことで特殊攻撃が可能になる。

日本各地に隠された、伝説の玉を見つけられるかな？

雷神の剣にタマを装着!!

ゲーム中にポーズをかけると、いままで入手した玉を剣に装着可能に。残りの気迫の数に注意。

水神の玉。目の前に水柱を出現させる。

雷神の玉。地をはう雷撃を撃てるのです。

大の玉。巨大化して画面内の敵を攻撃。

デモも充実してます

プロ野球 GGリーグ'94

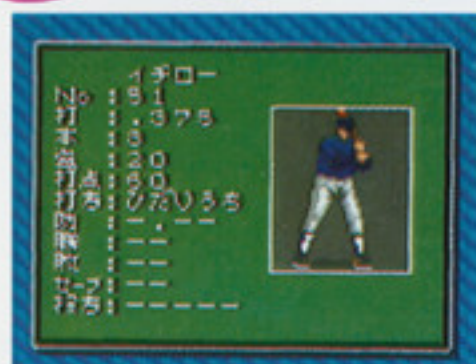
完成度 100%

●セガ／9月30日発売／3,800円／SPT／2人通信対戦あり

定番ゲームの野球、やっぱり出ました

「GGリーグ」最新版、今回もセパ両球団で活躍しているプロ野球選手が最新データとともに実名で登場している。野球ゲームはシステムが毎回変わらないためについ紹介がおざなりになりがちだが、今回は違う！　ワイド画面などの視点切り替えが可能になり、過去のシリーズとは一線を画すデキになっているのである。

これが通常のワイド画面。バッターとピッチャーの戦いをクローズアップすることも可能。

当然 選手データも満載

出場試合連続安打を続けている（この本が出る頃にはどうかな？）、オリックスのイチローも登場。

グラフィックもバッチリンコ!!

モータルコンバットII 究極神拳

完成度 100%

●アクレイムジャパン／9月9日発売／4,800円／ACT／4M／2人通信対戦あり

もう血がドバドバ出まくり

海外では「スーパーストIIX」をしのぐ人気を見せている「MKII」。GG版の移植度も前作以上に高く、業界関係者の間では発売前からかなり話題になっている。MD版に比べてプレイヤーキャラの数が減っているのは残念だが、実写映像をGG画面で見やすい形で取り込んでいるのはMKシリーズならでは。全キャラに変身可能なシャン・ツン（前作ボス）をマスターすれば、キミも悪のヒーローになれるっ!!

GG版にもFATALITYコマンド（過激シーン）が移植されているとのウワサ。

リアルな取り込み

クラッシュ・ダミー ～スリック坊やの大挑戦～

完成度 100%

●アクレイムジャパン／9月30日発売／4,500円／ACT／2M

五体満足には返さん

タイトルだけでは内容がよくわからない「クラッシュ～」だけど、要するに海外版「クニちゃんのゲーム天国」である。ビルから転落したりといったヘンなミニゲームばかりなので、GGマニアならそろえておきたい1本かも。坊やに見えない主人公の顔もナイス。

初公開のスキーレース。難易度はちょい高め。

T2 ジャッジメント・デイ

完成度 100%

●アクレイムジャパン／9月30日発売／4,500円／ACT／2M

大統領選を狙うシュワちゃんの戦略作品!?

GG版「T2」シリーズ（シリーズなのか？）第2弾は、オーソドックスな横スクロールアクションゲーム。全4＋α面で構成された各ステージは、映画のストーリーをアレンジした展開になっているのが特徴だ。シュワちゃんのアクションがジャンプとパンチ攻撃だけなのはサビシイものの、ビジュアルシーンの迫力はナカナカのもの!?

未来の指導者、コナー親子を救え！

宿敵サイバーダインとの対決!!

後半のステージになるとガンを武器にして戦うことに。

中盤でシュワちゃんを待ち構えているボス。一撃離脱戦法の繰り返しで簡単に倒すことができるぞ。

ダンクキッズ

完成度 100%

●セガ／9月23日発売／3,800円／SPT／4M／2人通信対戦あり

やっと発売されます

前号で紹介した「ダンク～」だけど、今月発売ということなのでもう一度紹介。実はこのゲーム、タイトルにもなっているダンクシュートを決めるのは結構難しかったりする。パスまわしからの堅実（けんじつ）な攻めのほうが勝率は高いぞ。

シュート能力が高ければ、バンバン3Pシュートを決められるのだ。

GG HOTLINE

カラーGGもビックタイトルがいよいよ発売だ！

いやー、最近ホントにね、GGの売り上げがイイらしいんですよ。なぜだか知らんけど。でね、セガのほうでも「こりゃもっとGGに力を入れなきゃイカン」ということでね、今年の秋頃から再びGGソフトの新作ラッシュがあるらしいんですよ……。

というワケで、9月以降のGGラインナップはひたすら増加傾向中。「ガンスターヒーローズ」はあるし、スーパー32Xでも出る「フレッド・カプルスゴルフ」はあるし、RPG関連でも前号で紹介した「モルドリアン」を始め、「魔導物語III」や「マジックナイトレイアース（仮）」なんてビックタイトルがある。そんな中で担当ライターがイチ押ししたいのが「TVオートチューナー」。昔のTVチューナーに比べると操作性や性能がアップしており、実に使いやすい。持ってない人は買おうね。

「あたし、ナバルにもらったブローチを　きたの　もりでおとしちゃった　みたいなの。」

久々のRPG大作「モルドリアン」。戦闘シーンにはプレイヤー行動の待ち時間に制限をつけた"準リアルタイム制"が採用されるとか。

ムがSNKヒロインの元祖なの。
ごめんねお姉さま達。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
©SNK 1994
発売日未定　価格未定　容量196メガ
ゲーセンでは好評稼働中

NEO・GEO CD同梱のコントローラーはパッドに確定。それも2個付きだぜ。

OH! NEO GEO Vol.26

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

新開発のチームバトルシステムって何？

夏はネタ枯れの季節……と思いきや、続々と新作が発表されている。今回紹介するのはSNKの「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」。すでに町のゲームセンターに登場し、今月末のAMショーにも主力商品として出展される。

特徴は3人1組のチームバトルシステム。チームごとに1人ずつ戦って、勝てば次の戦いに進める。最終的にキャラクターが生き残ったチームが勝利を収められる。攻撃ボタンの配列は「餓狼伝説」と同じ。ただし、ボタンを同時押しすることによって様々なリアクションを起こす。登場キャラクターは、新しいヤツもいれば懐かしいヤツもいる。じっくり楽しめ。

細かいところも新しくなったの

懐かしい人達も戦うらしい

ラルフ by「怒」

麻宮アテナ by「サイキックソルジャー」

オリジナルの人達もたくさんいる

新作なので、オリジナルの人がいるのは当たり前でしょ。懐かしめの人に劣らず個性的なヤツらばかりなので、選んでね。

必殺技もグレードアップ

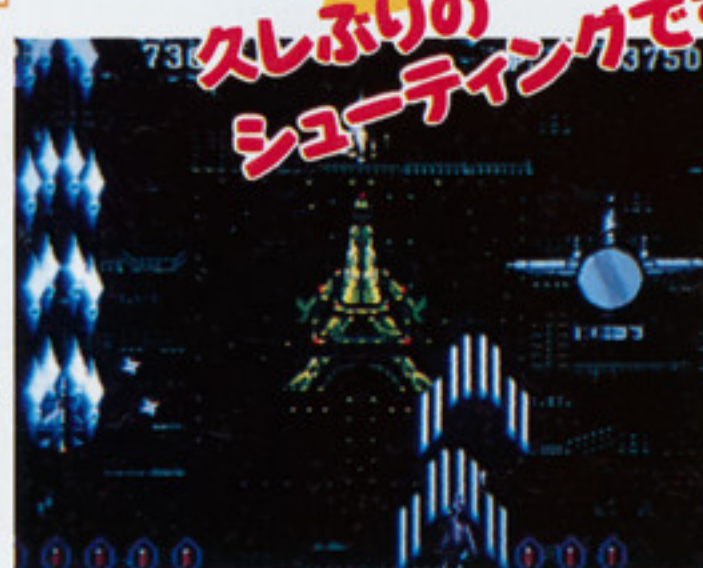
懐かし野郎を含めて、必殺技はかなり派手になっている。お楽しみも健在らしい。

味方がやられている時に、待機しているキャラが援護できる場合もあるぞ。チームのありがたみを感じる瞬間だ。

援護攻撃ってのもあるでよ

『痛快GANGAN行進曲』と『ソニックウィングス2』はすでに発売されてます！

先月末に家庭用まで発売されてしまったこの2本。出し惜しんでいたわけではないが、結果的に紹介スペースが取れなくて申し訳ない。今後はアフターケアの意味も含めてちょっとはスペースを割くつもりなので御容赦下され。

この2本のうち、特に遊んでいただきたいのが「ソニックウィングス2」。待望のシューティングは、期待に応えられる完成度を誇っている。絶対買え。

久しぶりのシューティングです

全10ステージの縦スクロールシューティングだ。難易度はちと高いが、シューティング野郎は絶対やれ。

ガンガン！　ガンガン！　ガンガン！

『真サムライスピリッツ』も順調に開発されてます

「ファイトフィーバー」を紹介予定だったのだが、「真サムライスピリッツ」の情報が飛び込んできたので、そちらを優先する。

伏せ、前転後転、避け動作、挑発行為を新採用。それと、怒りゲージが満タンになると、武器を破壊できる超必殺技が使えるようになった。追加キャラクターは4人の予定。タムタムはいなくなった。

増えも増えたり202メガ

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

街中のミュータントを殴って蹴って突き進む横スクロールアクション。攻撃ボタンを押しっぱなしにすれば、強力な必殺技が使える。この必殺技の使いどきが攻略のポイントだが、無個性な敵が多いため、ゲームを終わらせても達成感が得られないのが欠点。難易度は高くない。

ミューティション・ネイション　21,800円
'92年4月17日発売　容量54メガ

※画面は開発中のものです。

BEメガ読者プレゼント 1994年10月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。表側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、10月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、12月号の誌上で行います。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年10月1日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3「スーパーストリートファイターⅡ」オリジナルタオル

3名 非売品／提供：カプコン

映画見た？　やっぱり男は強くなくっちゃね。アスレチックへのおともに。

4「スーパーストリートファイターⅡ」オリジナルデイバック

5名 非売品／提供：カプコン

マシンで鍛えるだけが最強への道じゃない。旅に出て大きくなろう！

5 コンパイル 渋谷ジャックTシャツ

5名 非売品／提供：コンパイル

ぷよ＆GGで渋谷を制覇したコンパイルから。次はいよいよ武道館か!?

6 TEAM SHINSUKE SNK オリジナルTシャツ

3名 非売品／提供：SNK

7月30日の鈴鹿8時間耐久レース、みごと14位で完走した彼らから。

7 LOUオリジナルテレカ

5名 非売品／提供：キティエンタープライズ

恋人と喧嘩しては後悔……ってことが多い人には、LOUの曲がおすすめです。

INFORMATION

ソフトバンク株では、急成長中のコンピュータゲーム関連の雑誌制作に、情熱を持って取り組んでくれる方を募集します。

募集職種	編集スタッフ契約社員
応募資格	25歳までの経験者
勤務地	本社（東京都中央区日本橋浜町）
給与	月給制　経験・能力を考慮の上、当社規定により優遇
その他	3カ月〜1年間の契約となります
応募方法	履歴書（写真貼付）、職務経歴書、志望理由書（400字詰め原稿用紙2枚以内)を下記宛までお送りください。書類選考の上、面接日をご連絡いたします。なお応募の秘密は厳守します。
宛先	〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3住友不動産浜町ビル ソフトバンク株式会社　総務人事部人事課（03-5642-8010）

次号は、10月8日（土）発売です。

質問テレフォン

03•5642•8185

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

BEメガ編集部ではメガドライブおよび一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

[資格]　●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。
●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

[応募要項]　ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
西村　亨
石坂英作

田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
吉野佳昭
鈴木　剛
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポインツ）
Special Thanks
MEGA PLAY（U.S.A）
GAME FAN（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
長　ちのり
猪苗代憲
児玉賢一
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚井一
櫛田理子
渋谷洋一
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
八木貴弘
窪田　剛
●レイアウト
渡辺　縁
村田雅英
星　涼二
Have a Nice Day
黒川修二
水野康子（TWIN STAR）
小野田由美
深田眞理子
中沢　学
吉田正人
藤田　正（プロスペック）
塩住太郎
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

BEEP! ▶メガドライブ◀
1994 10月号 OCTOBER
1994年10月1日発行（毎月1回1日発行）第10巻10号通巻118号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価540円（本体524円）
Printed in Japan
T1017659100547
雑誌17659-10